Nintendo Wii U · Wii · 3DS · 2DS · eShop · Retro
02/15 · Ausgabe 214 · € 3,90

N-ZONE

DEUTSCHLAND[illegible]ES NINTENDO-MAGAZI[illegible]E

4 194373 903900 02

Österreich € 4,50; Schweiz sfr 7,00; Benelux € 4,70; Frankreich, Italien, Portugal, Spanien € 5,20

125 JAHRE Nintendo

JUBILÄUMS-GEWINNSPIEL

PREISE IM WERT VON ÜBER

€ 2.500,-

Steht uns das Jahr von Link bevor?

NINTENDO 2015

THE LEGEND OF ZELDA Wii U | ZELDA: MAJORA'S MASK 3D | SPLATOON U. V. M.

Auf 24 Seiten: Alle kommenden Hits des Jahres für Wii U und 3DS in der Vorschau!

HERZLICH WILLKOMMEN,
liebe Nintendo-Fans!

Wieder liegt ein Jahr hinter uns und wieder war es ein spannendes Jahr für Nintendo-Fans. Dank Hochkarätern wie *Mario Kart 8* und *Super Smash Bros.* hat die Wii U 2014 endlich etwas mehr Fahrt aufgenommen und Nintendo konnte nach langen Strapazen Ende des Jahres – ebenfalls endlich – wieder schwarze Zahlen schreiben. Mit diesem Schwung soll es 2015 direkt weitergehen, was ein Blick in unsere umfangreiche Jahres-Vorschau-Strecke in diesem Heft auch deutlich beweist. Wir haben für euch sämtliche kommenden Hits des Jahres mit einer Vorschau gewürdigt und liefern euch die neuesten Infos zu den Highlights von morgen. So erfahrt ihr zum Beispiel frische Neuigkeiten zu *The Legend of Zelda* für Wii U sowie *Majora's Mask 3D* für 3DS. Außerdem stehen auf dem Programm der epische Rollenspielgigant *Xenoblade Chronicles X*, der farbenfrohe Shooter *Splatoon*, der charmante Hüpfer *Yoshi's Woolly World*, das knuffige Knetabenteuer *Kirby und der Regenbogen-Pinsel*, der kreative Mix aus Level-Editor und Jump & Run *Mario Maker*, das abgefahrene Steampunk-Strategiespiel *Code Name: S.T.E.A.M.* sowie viele weitere interessante Games. Ihr seht schon: Da kommt richtig viel neues Spielefutter auf uns zu!

Besonders stolz sind wir auf unser riesiges Jubiläumsgewinnspiel zu Ehren von Nintendos 125. Jubeljahr, bei dem wir in Zusammenarbeit mit zahlreichen Publishern sowie Nintendo selbst sehr viele richtig tolle Preise verlosen. Unter anderem gibt es einen 3DS XL, seltene Sammlereditionen von Spielen wie *Bayonetta 2, Hyrule Warriors* oder *Assassin's Creed 4: Black Flag* und weitere hochwertige Preise zu gewinnen. Mitmachen lohnt sich also!

Der Testteil ist der Jahreszeit entsprechend überschaubar, dafür haben wir mit *Rune Factory 4* und *Phoenix Wright: Ace Attorney Trilogy* gleich zwei Hits für 3DS im Angebot. Vervollständigt wird die Ausgabe wie gewohnt durch mehrere Reportagen und Specials. So beschäftigen wir uns etwa im vierten Teil unserer „Nintendo wird 125"-Reportagereihe mit Nintendos Gegenwart und Zukunft und blicken außerdem in einer umfangreichen Reportage auf die Höhen und Tiefen des vergangenen Jahres 2014 zurück. Und zu guter Letzt gibt's ein schönes Retro-Special zu *Shadowrun* auf dem SNES sowie unsere üblichen Community-Seiten.

Viel Vergnügen mit der neuen Ausgabe und ein tolles 2015 wünscht

Euer N-ZONE-Team!

AUSBLICK AUF 2015 (Vorschau)

Seite 22

Wir verraten euch alles Wissenswerte über die Hits dieses Jahres.

125 JAHRE NINTENDO GEWINNSPIEL (Gewinnspiel)

Seite 12

Zu Ehren von Nintendos 125. Geburtstag veranstalten wir ein dickes Gewinnspiel!

JAHRESRÜCKBLICK 2014 (Reportage)

Seite 78

Was waren die Highlights und Enttäuschungen des letzten Jahres?

ZAHLEN & FAKTEN

- **Knappste Ankündigung des Monats:**
  Ganz, ganz kurz bevor diese Ausgabe in den Druck ging, kündigten Nintendo und GhungHo Online Entertainment *Puzzle & Dragons: Super Mario Edition* für den 3DS an. Die Zeit hat gerade noch gereicht, um diese Ankündigung in unseren News aufzugreifen (mehr dazu auf Seite 9), für unsere Terminliste weiter hinten im Heft war es aber schon zu spät.
- **Vorschau, die jeder machen wollte:**
  Immer wenn es darum geht, einen Artikel zum neuen *Zelda* für Wii U zu schreiben, sind die Interessenten zahlreich. Kein Wunder, schließlich haben wir viele *Zelda*-Fans in der Redaktion und der neueste Teil wartet mit diversen ebenso frischen wie vielversprechenden Elementen auf.
- **Enttäuschung des Monats:**
  Dass im Dezember und Januar sehr wenig Spiele erscheinen, ist wahrlich nichts Neues. Dennoch ist so eine Spieleflaute immer wieder enttäuschend und wir hätten uns über mehr frisches Spielefutter für die kalten Wintertage gefreut.

DAS TEAM

HEFTINHALT 02/2015

VIKTOR

2014 ist vorüber. Anstatt ob unseres fortgeschrittenen Lebensalters Trübsal zu blasen, haben wir uns in der Redaktion zusammengesetzt und einen Blick in die Nintendo-Zukunft geworfen. Was erwartet alle Fans des Mario-Konzerns 2015 auf Wii U und 3DS? Was können wir uns von Mega-Hits wie *The Legend of Zelda* für Wii U, *The Legend of Zelda: Major's Mask 3D*, *Xenoblade Chronicles X* oder *Mario Maker* erhoffen? Und welche Indie-Geheimtipps stehen vor der Tür? Alle Antworten dazu gibt's auf satten 24 Seiten!

START

125 Jahre Nintendo Jubiläumsgewinnspiel 12
Editorial ... 03
Heftinhalt ... 04
Magazin ... 06

VORSCHAU

Most Wanted ... 20
Ausblick 2015 ... 22

Wii U

A.N.N.E (eShop) ... 42
Aztez (eShop) ... 44
Devil's Third ... 38
Fast Racing Neo (eShop) ... 43
Hyper Light Drifter (eShop) ... 44
Kirby und der Regenbogen-Pinsel ... 33
Mario Maker ... 34
Mario Party 10 ... 35
Mario vs. Donkey Kong ... 39
Mighty No. 9 (eShop) ... 41
OlliOlli (eShop) ... 45
Project Cars ... 36
Splatoon ... 28
Steamworld Heist (eShop) ... 40
Swords & Soldiers 2 (eShop) ... 45
The Legend of Zelda ... 24
Xenoblade Chronicles X ... 30
Yoshi's Woolly World ... 32

3DS

Azure Striker Gunvolt (eShop) ... 43
Code Name: S.T.E.A.M. ... 37
Harvest Moon 3D: Das verlorene Tal ... 38
Hatsune Miku: Project Mirai Remix ... 39
Mighty No. 9 (eShop) ... 41
OlliOlli (eShop) ... 45
Steamworld Heist (eShop) ... 40
The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D ... 27

TEST

Charts ... 66
Das Team ... 49
Meinungsmache ... 50
Release-Termine ... 52
So testen wir ... 48
Top-Spiele ... 58

Wii U

Duck Hunt (Virtual Console) ... 70
Fire Emblem: ...
The Sacred Stones (Virtual Console) ... 68
F-Zero: GP Legend (Virtual Console) ... 69
Kuru Kuru Kururin (Virtual Console) ... 71
Mario Party Advance (Virtual Console) ... 71
Mega Man Zero (Virtual Console) ... 69

3DS

Phoenix Wright: ...
Ace Attorney Trilogy (eShop) ... 54
Rune Factory 4 (eShop) ... 56

ONLINE

Nintendo eShop ... 68

REPORTAGE & SPECIAL

Jahresrückblick 2014 ... 78
Nintendo wird 125 – Teil 4 ... 84

RETRO

N-ZONE-Zeitreise ... 76
Shadowrun ... 72

SERVICE

Die N-ZONE-Superliga ... 90
Spielerforum ... 88

MEINUNGEN

Kolumne ... 96
Leserbriefe ... 92

FINALE

Heftvorschau ... 98
Impressum ... 98

54

LUKAS

Würden die virtuellen Gerichtsfälle in den *Ace Attorney*-Spielen als Jura-Studium angerechnet werden, so wäre ich inzwischen wohl deutlich über die Regelstudienzeit hinaus. Und trotzdem kann ich einfach nicht genug von Phoenix, Maya, Edgeworth, Apollo, Pearl und Co. bekommen. Umso schöner, dass ich die Anfänge der Reihe nun in aufgebohrter Grafik noch einmal erleben kann. Warum die Umsetzung wirklich sehr gut gelungen ist, erfahrt ihr ab Seite 54.

TEST | PHOENIX WRIGHT: ACE ATTORNEY TRILOGY

56

MARCO

Wer hätt's gedacht beziehungsweise wer hätte damit noch gerechnet? Nach einer wahren Release-Odyssee, inklusive Insolvenz des Entwicklers Neversoft, schafft es *Rune Factory 4* zwei Jahre nach der Veröffentlichung in Japan nun doch noch als eShop-Download nach Europa. Und das ist gut so, denn die Mischung aus Bauernhof-Simulation und Action-Rollenspiel ist das bisher beste Spiel der *Harvest Moon*-Spin-off-Reihe.

TEST | RUNE FACTORY 4

78

BENJAMIN

Wir Videospieler sind ja gemeinhin als eine sehr nostalgisch veranlagte Gruppe bekannt. Um dem Klischee zu entsprechen, blicken wir zusätzlich zu unserer Vorschau auf die kommenden Hits 2015 auch noch einmal zurück und lassen das vergangene Jahr 2014 Revue passieren. Was hat uns bewegt? Welche Dinge haben uns aufgeregt? Vor allem aber: Welche Spiele haben uns ganz besonders beeindruckt? Angereichert um so manches private Detail aus der Redaktion geben wir auf all diese Fragen auf sechs Seiten Antwort.

REPORTAGE | JAHRESRÜCKBLICK 2014

Alle Titel dieser Ausgabe

A.N.N.E, Vorschau ... 42
Aztez, Vorschau ... 44
Azure Striker Gunvolt, Vorschau ... 43
Code Name: S.T.E.A.M., Vorschau ... 37
Devil's Third, Vorschau ... 38
Duck Hunt, Online ... 70
Fast Racing Neo, Vorschau ... 43
Fire Emblem: The Sacred Stones, Online ... 68
F-Zero: GP Legend, Online ... 69
Harvest December, Magazin ... 11
Harvest Moon 3D: Das verlorene Tal, Vorschau ... 38
Hatsune Miku: Project Mirai Remix, Vorschau ... 39
Hyper Light Drifter, Vorschau ... 44
Kirby und der Regenbogen-Pinsel, Vorschau ... 33
Kuru Kuru Kururin, Online ... 71
Mario Maker, Vorschau ... 34
Mario Party 10, Vorschau ... 35
Mario Party Advance, Online ... 71
Mario vs. Donkey Kong, Vorschau ... 39
Mega Man Zero, Online ... 69
Mighty No. 9, Vorschau ... 41
OlliOlli, Vorschau ... 45
Project Cars, Vorschau ... 36
Phoenix Wright: Ace Attorney Trilogy, Test ... 54
Puzzle & Dragons: ...
Super Mario Bros. Edition, Magazin ... 08
Rune Factory 4, Test ... 56
Shadowrun, Retro ... 72
Songs of Seven, Magazin ... 08
Splatoon, Vorschau ... 28
Steamworld Heist, Vorschau ... 40
Swords & Soldiers 2, Vorschau ... 45
The Legend of Legacy, Magazin ... 11
The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D, Vorschau ... 27
The Legend of Zelda, Vorschau ... 24
Xenoblade Chronicles X, Vorschau ... 30
Yoshi's Woolly World, Vorschau ... 32

Was gibt es Neues in der Welt der Videospiele? Auf diesen Seiten halten wir euch Monat für Monat mit den interessantesten und wichtigsten Neuigkeiten auf dem Laufenden.

MIYAMOTOS IDEEN FÜR DIE ZUKUNFT

Biz Das Nintendo-Genie plaudert aus dem Nähkästchen.

Nintendo und seine Mitarbeiter sind dafür bekannt, nur sehr wenige interne Abläufe öffentlich zu machen. Gerade zu noch früh in der Entwicklung befindlichen Projekten sowie möglichen zukünftigen Spiele-Produktionen verlieren die Japaner nur sehr selten ein Wort. Im letzten Jahr zeichnete sich in dieser Hinsicht jedoch bereits eine Trendwende ab etwa durch die vergleichsweise frühe Präsentation des neuen *The Legend of Zelda* für Wii U sowie die völlig unerwarteten Ankündigungen von *Star Fox*, *Project Guard* und *Project Giant Robot*. Nintendo-Mastermind Shigeru Miyamoto setzt diesen neu eingeschlagenen Weg nun fort und meldete sich in den letzten Wochen vermehrt mit interessanten Info-Häppchen zu Wort. So verriet der Erfinder ikonischer Nintendo-Helden wie Mario oder Link, dass er unglaublich gerne an einem neuen *Pikmin*-Spiel arbeiten würde. Mehr noch: Er verriet, dass es irgendwann auf jeden Fall neue Titel mit den putzigen Pflanzen-Kreaturen geben werde. Aber auch abseits davon will man die Serie mit Projekten wie den *Pikmin*-Kurzfilmen sowie bisher unbekannten Ideen in den Köpfen der Spieler präsent sein lassen. Auch zum kommenden *Star Fox* gibt es Neuigkeiten zu vermelden: Das Spiel werde definitiv noch 2015 erscheinen, und zwar sogar noch vor dem Release des neuen *The Legend of Zelda*. Zudem gab Miyamoto bekannt, dass das actionlastige Abenteuer auf der kommenden E3-Messe in Los Angeles auf jeden Fall spielbar sein wird. *Star Fox* für die Wii U wurde auf der Electronic Entertainment Expo im vergangenen Jahr vorgestellt, richtiges Bildmaterial wurde abseits eines kaum erkennbaren Off-TV-Bildes aber nicht öffentlich gemacht. Bekannt ist jedoch bereits, dass der Titel Teil einer Initiative ist, die besonderen Funktionen des Wii-U-Gamepads stärker ins Gameplay zu integrieren. Eine weniger erfreuliche Nachricht hatte der Mario-Erfinder für Rennspiel-Freunde parat: Der stillen Hoffnung auf ein neues *F-Zero* erteilte er mehr oder weniger direkt eine Absage. Für einen neuen Ableger der Reihe, so Miyamoto, müsse erst einmal ein neues Controller-Interface geschaffen werden, das für den Sci-Fi-Racer geeignet sei. Erst dann würde man eventuell über die Entwicklung eines neuen Teils der Reihe nachdenken. Außerdem, so der Game Designer weiter, sei er derzeit ohnehin voll und ganz mit der Entwicklung von *Star Fox* beschäftigt und würde sich erst nach Abschluss dieser Arbeit neuen Projekten widmen. Abseits von Miyamotos fröhlichen Plaudereien gibt es übrigens ein weiteres spektakuläres Detail aus der Nintendo-Welt zu vermelden: Im Rahmen einer Hacking-Attacke bei Sony Pictures, bei der unter anderem Tausende von internen Mails veröffentlicht wurden, wurde ein Dokument entdeckt, das auf eine Zusammenarbeit zwischen Sony und Nintendo schließen lässt: De facto wird dort die Möglichkeit eines animierten *Super Mario*-Films in Betracht gezogen! Ob wir 22 Jahre nach dem ersten Hollywood-Debakel tatsächlich einen weiteren Kino-Ausflug der Pilzkönigreich-Helden zu sehen bekommen werden?

MAJORA'S MASK KOMMT MIT FIGUR

3DS Special Edition mit Skull-Kid-Statue ist bisher allerdings nur für Nordamerika angekündigt.

Mit Special Editions ist das heutzutage so eine Sache: Während man früher in der Regel toll gemachte Sammelboxen mit Übersichtskarten der Spielwelt, Artbooks, Sammelfiguren, Musik-CDs und anderen coolen Goodies bekommen hat, beschränken sich diese Sondereditionen nun oft auf digitale Inhalte, die zumeist nur für wenige Monate „exklusiv" der Special Edition vorbehalten sind. Und wieder ist es Nintendo, das diesem unerfreulichen Trend entgegenarbeitet und Sammeleditionen von Titeln in den Handel bringt, die dem Namen auch tatsächlich gerecht werden – und das meistens zu einem sehr fairen Preis. Das aktuelleste Positivbeispiel kommt in Form der *The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D*-Limited-Edition daher. Neben dem Spiel selbst erhalten Käufer hierbei eine augenscheinlich sehr hochwertig verarbeitete Plastikfigur des Skull Kid mitsamt Majoras Maske vor dem Kunststoff-Antlitz – und das zu einem Preis von nur 49,99 US-Dollar. Ein weniger schöner Fakt: Für Europa ist diese Edition bisher nicht angekündigt und auch in den Vereinigten Staaten ist sie Vorbestellern bei einigen ausgewählten Händlern vorbehalten. Dafür ist bekannt, dass die Limited Edition am selben (noch unbekannten) Tag wie die Standard-Version erscheinen wird. Europäische *Zelda*-Liebhaber müssen übrigens nicht neidisch sein, denn schon vor mehreren Wochen wurde eine Special Edition des kommenden 3DS-Abenteuers angekündigt, die es exklusiv bei uns zu kaufen geben wird. Hier enthalten sein werden neben dem Spiel selbst ein Steelbook, ein Poster mit einem Motiv aus dem düsteren Action-Adventure sowie ein Anstecker im Majora-Design. Wem das nicht genug ist und wer mit einem Import liebäugelt, der sei gewarnt: Anders als der Nintendo DS kann der 3DS keine Module aus den USA oder Japan abspielen.

ERGATTERT JETZT SCHON DEN NEW 3DS

3DS Ausgewählte Club-Nintendo-Mitglieder erhalten ein sehr verlockendes Angebot.

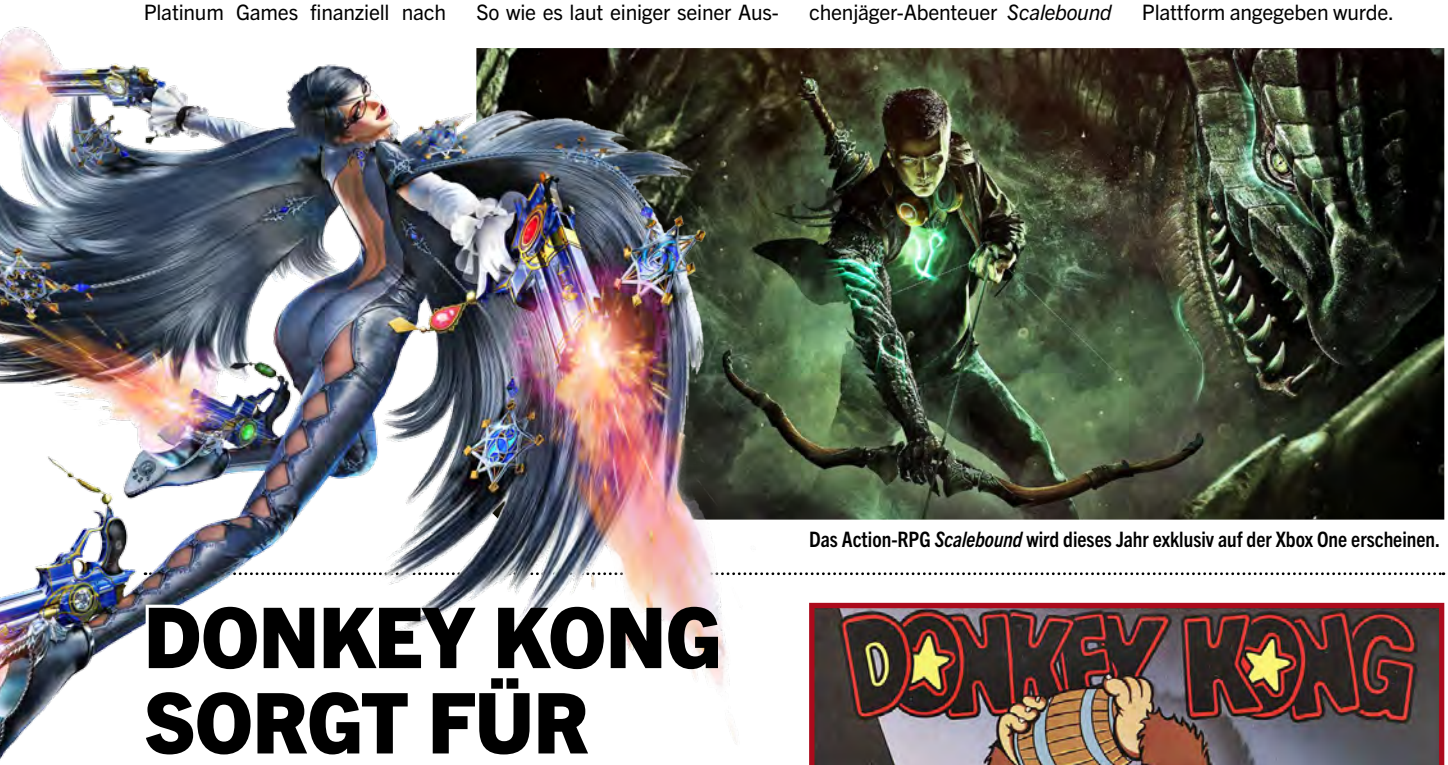
Der New 3DS erscheint zu einem bisher noch unbekannten Termin Anfang 2015 in Europa. Einige ausgewählte Mitglieder des Club Nintendo Europas halten das Gerät inzwischen jedoch bereits in ihren Händen. Sie erhielten Anfang Januar eine Mail mit einem mehr als verlockenden Angebot von Nintendo: Zu einem Preis von 170 Euro erhalten sie den New Nintendo 3DS vor allen anderen potenziellen Käufern auf dem Kontinent. Das Gerät ist dabei in weißer Farbe gehalten. Das ist jedoch noch nicht alles, denn diese Frühkäufer-Edition wird in einem Rundum-sorglos-Paket für 200 Euro angeboten. Neben dem Handheld selbst erhalten sie somit zu den weißen Faceplates für die Vorder- und Rückseite des 3DS zusätzliche Faceplates im *Super Smash Bros.*-Design, die es so nicht im Handel zu kaufen geben wird. Weiterhin enthalten sind ein Stylus im exklusiven Design, eine 4-Gigabyte-microSD-Card, die auch beim 3DS beiliegenden AR-Karten sowie eine Ladestation – passend zum Handheld ebenfalls in weißer Farbe gehalten. Nach welchen Kriterien die glücklichen, potenziellen Frühbesitzer ausgewählt wurden, ist bisher nicht bekannt.

Die Frühkäufer erhalten zusätzlich exklusive Faceplates im *Super Smash Bros.*-Design.

NEUES SPIEL VON PLATINUM GAMES

Biz Hideki Kamiya und sein Team sitzen schon am nächsten Titel. Ist es womöglich *Bayonetta 3*?

Was Platinum Games anfasst, wird zu Gold – nur leider verkauft es sich so schlecht wie steinaltes Brot. Mit *Bayonetta 2*, das im Oktober 2014 exklusiv für Wii U erschien, bewahrheitete sich dieser traurige Umstand ein weiteres Mal. Trotz alledem geht es Platinum Games finanziell nach wie vor gut, denn immerhin handelt es sich bei den letzten paar Spielen um im Voraus bezahlte Auftragsarbeiten. In einem Interview mit 4Gamer gewährt Yusuke Hashimoto, Director von Platinum Games, jetzt einen ersten Blick in die Zukunft des Unternehmens. So wie es laut einiger seiner Aussagen den Anschein hat, wird in den Büroräumen von Osaka schon an einem neuen Spiel gearbeitet. Unklar ist jedoch, ob dieses Projekt auf einem bekannten Franchise beruht oder etwas komplett Neues in der Mache ist. Letzteres ist ja momentan mit dem Drachenjäger-Abenteuer *Scalebound* für Xbox One der Fall. Aufgrund der Aussage von Hashimoto, man würde 2015 auch gerne wieder etwas zu *Bayonetta* entwickeln, ist man natürlich geneigt, auf eine Ankündigung von *Bayonetta 3* zu hoffen. Zu beachten ist aber, dass für das neue Projekt noch keine Plattform angegeben wurde.



Das Action-RPG *Scalebound* wird dieses Jahr exklusiv auf der Xbox One erscheinen.

DONKEY KONG SORGT FÜR GELDSEGEN

Biz Wie ein großer Affe Nintendo reich machte.

Der heutigen Generation von jungen Videospielern ist das Prinzip der Arcade-Spielhalle sicher ebenso fremd wie verstörend: Warum soll man immer wieder Geld in den Automaten schmeißen, nur um ein paar Minuten seinen Spaß zu haben, während daheim eine Konsole mit identischen Spielen steht? All das sind Fragen, die jeder Zocker für sich selbst beantworten muss. An der Tatsache, dass die frühen Arcades so manch traditionellen Hersteller heute sehr groß gemacht haben, ändert das jedoch überhaupt nichts. Auch Nintendo gehört zu dieser illustren Gruppe, wie eine von USGamer.net veröffentliche Auflistung jetzt Schwarz auf Weiß bewiesen hat. Selbst auf dem 10. Platz kommt das Spiel *Donkey Kong* von 1981 noch auf einen Gesamtumsatz von 686 Millionen US-Dollar. Wenig überraschend hat es Pac-*Man* auf den ersten Platz geschafft, der mit beeindruckenden Zahlen aufwartet. Bei 400.000 verkauften Automaten kam der gelbe Pillenfresser auf sagenhafte 7,6 Milliarden Dollar – kein Wunder also, dass sich Pac-Man seinen Platz in der Charakterriege von *Super Smash Bros.* redlich verdient hat, selbst wenn er heute nicht mehr der Megastar von füher sein sollte.

PUZZLE & DRAGONS MIT MARIO

3DS GungHo und Nintendo gehen eine rentable Partnerschaft ein.

Videospiele auf Smartphones haben in den vergangenen Jahren weltweit massiven Zulauf erfahren, doch vor allem sind es die Japaner, die dem gelegentlichen Zock auf ihrem Handy schon länger nicht mehr abgeneigt sind. Besonders das Knobel-Rollenspiel *Puzzle & Dragons* erfreut sich großer Beliebtheit und wurde seit 2012 über 32 Millionen Mal heruntergeladen. Sogar viele namhafte Künstler haben es sich nicht nehmen lassen, verschiedene Monster und Charaktere für das Spiel zu designen. Jetzt kündigte der Macher GungHo Online Entertainment eine Partnerschaft mit Nintendo an, auf die zugleich die Enthüllung von *Puzzle & Dragons: Super Mario Bros. Edition* folgte. Das 3DS-Spiel wird alle Funktionen des regulären *Puzzle & Dragons* beinhalten, grafisch aber rund um das Universum des berühmten Klempners aufgebaut sein. Damit erfüllt Nintendos Präsident Satoru Iwata sein im letzten Jahr gegebenes Versprechen, dass man nach neuen Wegen suche, die altbekannten Marken und IPs an diverse Dritthersteller zu lizenzieren.

SONGS OF SEVEN

Wii U Neuer Name und Spielkonzept sollen nun doch noch den gewünschten Erfolg bringen.

Nicht alles, was auf Kickstarter seinen Anfang nimmt, wird zwangsläufig auch zu Gold. Während Spiele wie *Mighty No. 9* innerhalb kürzester Zeit den nötigen Support erhalten, tun sich andere nicht weniger ansprechende Spiele schon deutlich schwerer. Eines davon hört auf den Namen *Bliss* und konnte sein Kickstarter-Ziel bis kurz vor Schluss nicht erreichen – was die Entwickler nicht davon abhält, weiter motiviert bei der Sache zu bleiben. Die bisher eingefahrenen Ressourcen wurden jetzt dazu verwendet, um das Spieldesign von *Songs of Seven* – so der neue Name des Spiels – ordentlich umzukrempeln. Das ursprüngliche Thema samt Grafikstil soll jedoch erhalten bleiben und voraussichtlich noch in diesem Jahr in Form eines fertigen Spiels erhältlich sein. Bei der PC-Version gibt es mit Oktober 2015 sogar schon einen genaueren Termin.

Eines der Konzeptbilder deutet schon mal an, was euch in *Songs of Seven* erwartet.

NINTENDO DOMINIERT JAPAN

Biz Trotz allgemein sinkender Zahlen steht Big N in seinem Heimatland fest auf beiden Beinen.

Im großen Jahresrückblick des japanischen Videospielmagazins Famitsu wird deutlich, was sich im Laufe des vergangenen Jahres immer wieder angebahnt hat: Nintendo arbeitet sich erfolgreich wieder nach oben. Sah es in den beiden Vorjahren noch recht düster aus, sogar die ursprünglich vorausgerechneten Absatzzahlen mussten nach unten korrigiert werden, konnte der Konzern aus Kyoto 2014 wieder vermehrt Erfolge auf dem heimischen Markt einfahren. So ließ der 3DS mit 3,1 Millionen verkauften Exemplaren die Konkurrenz weit hinter sich. Selbst die Vita von Sony kam nur auf 1,1 Millionen Handhelds. Zwar konnte der Konkurrent mit 900.000 PS4-Konsolen rund ein Drittel mehr Geräte abwerfen als die Wii U, dafür erwies sich Nintendo bei den Software-Charts aber als unbesiegbar. Jedes der in den Top 10 vertretenen Games war entweder von Nintendo selbst oder von einem Dritthersteller-Spiel für 3DS und Wii U. *Pokémon Omega Rubin/Alpha Saphir*, *Monster Hunter 4 Ultimate*, *Super Smash Bros. für 3DS* und *Youkai Watch 2: Shinuchi* überschritten jeweils die 2-Millionen-Marke, *Youkai Watch 2: Honke* und *Ganso* kamen vereint sogar auf stolze drei Millionen Einheiten.

BIG N GEWINNT PATENTSTREITS

Biz US-Gerichte urteilen: Der Mario-Konzern verletzt mit der Wii-Konsole keine Patente.

Es wäre spannend nachzuzählen, wie viele Artikel zu Patentstreitereien des Mario-Konzerns mit anderen Technik-Konzernen wir in den News im Laufe der letzten Jahre bereits abgedruckt haben. In 99 Prozent der Fälle gehen diese Streitereien vor Gericht dabei nicht von Nintendo, sondern von den anderen Parteien aus. Wen wundert's: Der riesige Erfolg des Mario-Konzerns in der Wii-Ära zog viele Unternehmen an, die an den Einnahmen des japanischen Konsolen- und Videospiele-Herstellers ebenfalls ein wenig mitverdienen wollen. Meistens geht deswegen auch kaum überraschend Nintendo als Sieger aus diesen Patent-Streitigkeiten hervor – und so ist es auch in der aktuellen Situation wieder der Fall: Zwei hauseigene Patente, die sich um elektronische Zeigegeräte für Präsentationen drehen, sah das Unternehmens Ultimate-Pointer LLC verletzt. Die amerikanische Firma hatte die Patente 2005 eingereicht und meinte, eine zu große Ähnlichkeit der Wii-Fernbedienung zu den eigenen Geräten auszumachen. Das dem nicht so ist, urteilte das Gericht in Seattle und es verhindert so, dass der Prozess vor Gericht weitergeführt wird. Der zuständige Richter entschied, dass die Unterschiede zwischen den Geräten und der darin verwendeten Technik zu groß seien, um einen weiterführenden Prozess zu rechtfertigen. Aus einem weiteren Patent-Streitfall ging Nintendo ebenfalls als Sieger hervor: Ein Unternehmen namens Creative Kingdoms hatte den Mario-Konzern wegen sehr ähnlichen Vorwürfen wie UltimatePointer LLC angeklagt. Bereits 2011 hatte die Firma geklagt und verloren und war anschließend zur nächsthöheren gerichtlichen Instanz gegangen. Aktuell sind noch einige weitere Patent-Streitereien zwischen Nintendo und anderen Konzernen vor Gericht anhängig. Auch beim Nintendo DS sowie den aktuellen Konsolen Wii U und 3DS sah sich Nintendo schon des Öfteren ähnlichen Vorwürfen ausgesetzt, was sich aber nur in den wenigsten Fällen bestätigte.

WARIOS SINNLOS-WISSEN

701: Shigeru Miyamoto wurde 1998 aufgrund seiner Pionier-Arbeit für die Videospiele-Branche als allererste Person in die AIAS (Academy of Interactive Arts & Sciences) Hall of Fame aufgenommen.

702: Zum Release von *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* wurde in Japan eine goldene Version der Game Boy Camera veröffentlicht, auf der besondere *Zelda*-Stempel von Link, Zelda, Ganondorf, Navi und anderen Motiven vorinstalliert waren.

703: Hätte Nintendo mit der Veröffentlichung des Virtual Boy noch etwa zwei Jahre gewartet, so hätte das Gerät womöglich alle Farben darstellen können anstatt der Schwarz-Rot-Limitierung. Etwa ein Jahr nach der Veröffentlichung des Virtual Boy wurden die dafür benötigten LED-Lampen fertig entwickelt.

704: *Animal Crossing* für den Gamecube lässt sich nach dem Start des Spieles auch dann noch weiterzocken, wenn sich der Konsolen-Deckel öffnet und man die Disc entnimmt. Der Grund: Ursprünglich war der Titel ein N64-Spiel und verbraucht deshalb so wenig Speicher, dass er auch ohne den Datenträger alleine aufgrund des internen Gamecube-Speichers problemlos weiterlaufen kann.

705: *Advance Wars 1* und *2* erschienen in Japan nie als einzelne Spiele. Erst 2004 kamen die Japaner in den Genuss der beiden Titel, zusammengepackt auf ein Game-Boy-Advance-Modul.

706: „Strawberry Flower" ist eine virtuelle Band, bestehend aus Pikmin. Unter diesem Namen erschienen die Singles zu den beiden *Pikmin*-Ablegern für den Gamecube im japanischen Handel.

707: Der japanischen Version von *Star Fox Adventures* lag der Comic *Star Fox: Farewell, beloved Falco* bei, der die Story-Lücke zwischen *Lylat Wars* und *Star Fox Adventures* schließt. Der Comic erklärt, was in diesen acht Jahren geschehen ist und warum Falco Lombardi aus dem *Star Fox*-Team ausgetreten ist.

708: Tiny Kong ist, wenn man dem offiziellen Spieleberater von *Donkey Kong 64* Glauben schenken möchte, von Beruf Finanzbeamtin. Ein seltsames, aber ziemlich witziges Detail!

709: Hat man seinen Geburtstag im Menü des Nintendo DS eingegeben und schaltet an diesem Tag *Kirby: Mausattacke* ein, so wird man im Menü mit einem Happy-Birthday-Bild überrascht, das Kirby, einen großen Kuchen und die Squeaks zeigt.

710: Befindet man sich auf der großen Rampe des Sonnenflughafens in *Mario Kart 8* und fliegt man mit dem Gleiter, so kann man auf der rechten Seite der Strecke eine Insel in der Form eines Koopas entdecken. Hierbei handelt es sich um die Strecke Koopa-Strand aus *Mario Kart 64* und *Mario Kart 7*.

THE LEGEND OF LEGACY

3DS In jeder Hinsicht ein schwieriges Erbe: FuRyu will die Fans von Klassikern ansprechen.

Über eine Dekade ist es nun schon her, seit die *SaGa*-Serie von Square Enix mit einer neuen Episode beschenkt wurde – in diesem Jahr sollen es, damit überraschte der Publisher vor einigen Wochen viele Spieler, gleich zwei Titel für Vita und PC werden. Mit dem 3DS-Rollenspiel *The Legend of Legacy* hat dies im Grunde nicht viel zu tun – mit der Ausnahme, dass an dem RPG ehemalige Designer früherer *SaGa*-Teile mitarbeiten. Dies merkt man *The Legend of Legacy* deutlich an, was einen schnell dazu neigen lässt, in dem Spiel so etwas wie einen geistigen Nachfolger zu sehen. Kein Wunder also, dass die beiden Köpfe hinter dem Spiel, Masataka Matsuura (*Pokémon Mystery Dungeon*) und Kyoji Koizumi (diverse *SaGa*-Titel), besonders nostalgische Spieler ansprechen wollen. „Wir haben uns bewusst dagegen entschieden, das Spiel auf Smartphones zu veröffentlichen, da es unbedingt eine richtige Spieleplattform wie der 3DS werden sollte“, so Matsuura. Optisch wie inhaltlich haben die beiden langjährigen Designer eine klare Vorstellung von dem, was sie mit *The Legend of Legacy* erreichen wollen. „Heutzutage ist es sehr einfach, ein Spiel im Look der 90er zu gestalten, aber was den spielerischen Wert angeht, gibt es dort häufig sehr große Unterschiede. Aus diesem Grund wollte ich unbedingt Koizumi mit seinem weitreichenden Erfahrungsschatz mit an Bord haben“, führt Matsuura fort. In Japan wird das Spiel ab dem 22. Januar erhältlich sein, der Publisher Xseed Games führt gerade Verhandlungen mit FuRyu, das Spiel auch im Westen zu veröffentlichen.

HARVEST DECEMBER

3DS Herzhaftes Liebesdrama auf dem Nintendo 3DS zum Nachspielen

Das Genre der Visual Novels, eine Art interaktiver Roman, ist vor allem in Japan ungemein populär, dort aber meistes auf PCs und Smartphones angesiedelt. Spätestens seit auf Steam vermehrt japanische Nischentitel häufig oben in den Charts vertreten sind und beliebte Genre-Klassiker wie zum Beispiel *Clannad* innerhalb weniger Stunden per Kickstarter für eine englische Lokalisierung gebacked werden, sollte klar sein, dass Visual Novels auch im Westen gefragt sind. Mit *Harvest December* erhielten japanische 3DS-Besitzer im vergangenen Jahr die Gelegenheit, über einen Zeitraum von 13 Monaten alle vier Wochen ein neues Kapitel des Spiels herunterzuladen. In *Harvest December* muss der eigentlich in Tokio lebende Student Masaki Kanno für einige Zeit in ein abgelegenes Dorf ziehen, wo er sich schnell mit den beiden Mädchen Shiro und Yuki anfreundet. Was er zu Beginn noch nicht weiß: Eines der beiden Mädels ist in Wahrheit eine Naturgöttin, die auf einem weißen Wolf durch die Landschaft reitet. Jedes der insgesamt 13 Kapitel behandelt die Annäherungsversuche beider Frauen, die das Herz von Masaki für sich gewinnen wollen, während dieser gefühlstechnisch hin und her gerissen ist. In Japan kostete jede Episode 100 Yen, was nach dem aktuellen Kurs knapp 80 Cent entspricht. Der Preis für Europäer wird wohl recht ähnlich ausfallen, eine jeweils monatliche Veröffentlichung hält der westliche Publisher Circle Entertainment hingegen für ausgeschlossen. Wann das Spiel erscheint, ist zudem noch völlig unklar – die Übersetzungsarbeiten der doch sehr umfangreichen Geschichte haben gerade erst begonnen. Auch muss noch entschieden werden, in welcher Form *Harvest December* bei uns erscheint. Wir gehen aber mal davon aus, dass der Titel als Gesamtpaket zu einem angemessenen Preis herauskommen wird.

125 JAHRE Nintendo – GROSSES JUBILÄUMS-GEWINNSPIEL

Gewinnspiel Wie könnte man Nintendos großes Jubiläum besser feiern, als mit einem ebenso großen Gewinnspiel? In Zusammenarbeit mit diversen Herstellern verlosen wir allerhand tolle Preise! Die Teilnahmebedingungen findet ihr am Schluss des Gewinnspiels auf Seite 19.

1x NINTENDO 3DS MEGA-PAKET

- Nintendo 3DS XL in der Super Smash Bros. Edition
- Nintendo 3DS Ladekabel
- Fantasy Life (3DS)
- Tomodachi Life (3DS)
- Disney Magical World (3DS)
- Amiibo-Figuren Mario, Yoshi & Kirby

Nintendo

SUPER SMASH BROS. MEGA-PAKET

1x

- Super Smash Bros. (Wii U)
- Amiibo-Figuren Prinzessin Peach & Kirby
- T-Shirt zu Super Smash Bros. (Schwarz, Größe M)
- 6 Pappaufsteller zu Super Smash Bros.
- 2 Paar aufblasbare Boxhandschuhe

POKÉMON RUBIN PAKET

1x

- Pokémon Omega Rubin (3DS)
- Sammelfigur Primal Groudon
- Pokémon Sammelkartenspiel – Tin Box mit holografischer Karte und 4 Boosterpacks
- 50 Sticker Set (ohne Abbildung)
- 3 Pokémon Schlüsselanhänger

Nintendo

POKÉMON SAPHIR PAKET

1x

- Pokémon Alpha Saphir (3DS)
- Sammelfigur Primal Kyogre
- Pokémon – Der Film Schwarz & Weiß (beide Filme)
- Sammelfigurenset Pikachu und Xerneas

BAYONETTA 2

1x

STRENG LIMITIERT!

Bayonetta 2
– First Print Edition (Wii U)

Inhalt: Bayonetta 1 & 2 (Wii U), Artbook zu Bayonetta 2 – alles verpackt im hochwertigen Bucheinband aus Leder

HYRULE WARRIORS

1x

Hyrule Warriors
– Limited Edition (Wii U)

Inhalt: Hyrule Warriors (Wii U) und ein Schal zum Spiel

RESIDENT EVIL: REVELATIONS

1x

Resident Evil: Revelations + Schiebepad Pro Bundle (3DS)

MONSTER HUNTER TRI

1x

Monster Hunter Tri – Limited Edition: Ultimate Hunter Pack (Wii)
Inhalt: Monster Hunter Tri (Wii), Wii Speak Mikrofon, Wii Classic Pro Controller und eine Lagiacrus-Büste

1x

Bayonetta 2 (Wii U)

1x

Mario Kart 8 (Wii U)

1x

Hyrule Warriors (Wii U)

Nintendo

Rising Star Games

HOMETOWN STORY PAKET

1x

- Hometown Story (3DS) – signiert von Harvest-Moon-Schöpfer Yasuhiro Wada
- Der offizielle Soundtrack zum Spiel
- Sticker-Set zum Spiel

BEYBLADE: EVOLUTION

1x

Beyblade: Evolution – Collector's Edition (3DS)

Inhalt: Beyblade Evolution (3DS) sowie das exklusive Beyblade „Wing Pegasus 90WF"

BANDAI NAMCO Games

2x PAC-MAN PAKET (Wii U/3DS)

- Geist-Schnapper Pac-Man-Figur + Pac-Man und die Geisterabenteuer (Wii U)
- Geist-Schnapper Pac-Man-Figur + Pac-Man und die Geisterabenteuer (3DS)

ONE PIECE

1x One Piece Unlimited World Red (Wii U)

1x One Piece Unlimited World Red (3DS)

PAC-MAN

1x Pac-Man und die Geisterabenteuer (Wii U)

1x Pac-Man und die Geisteraben-teuer (3DS)

1x

WATCH DOGS PAKET

- Watch Dogs (Wii U)
- Das offizielle Lösungsbuch zum Spiel
- Aiden-Pierce-Figur
- 3x Gummi-Armband (ohne Abbildung)

ASSASSIN'S CREED 4: BLACK FLAG

STRENG LIMITIERT!

1x

Assassin's Creed 4: Black Flag – Black Chest Edition (Wii U)

Inhalt:

- Assassin's Creed 4: Black Flag (Wii U)
- Diorama von Edward Kenway am Bug der Jackdaw (ca. 55 cm groß)
- Steelbook
- Jackdaw-Piratenflagge
- Offizieller Soundtrack zum Spiel
- Artbook zum Spiel
- 2 Lithographien im Schutzumschlag
- 2 Leinwanddrucke
- Weltkarte der Piraten
- 3 Bonusmissionen zum Download
- 4 Bonusinhalte zum Download

CAPCOM®

1x

Monster Hunter 3 Ultimate (Wii U)

1x

Monster Hunter T-Shirt
(Schwarz, Größe S)

Monster Hunter T-Shirt
(Weiß, Größe M)

1x

MONSTER HUNTER

1x

Monster Hunter 3 Ultimate (3DS)

1x

Monster Hunter T-Shirt
(Schwarz, Größe S)

Monster Hunter T-Shirt
(Weiß, Größe M)

1x

ACE ATTORNEY

2x

Ace Attorney T-Shirt
(Blau, Größe L)

2x

Ace Attorney T-Shirt
(Blau, Größe M)

1x

Monster Hunter Figuren-Box
mit 7 Figuren aus der Reihe

1x CASTLEVANIA PAKET

KONAMI

Castlevania:
Lords of Shadow –
Mirror of Fate (3DS)

Castlevania
T-Shirt (Beige,
Größe L)

LEGO BATMAN 3

3x

Lego Batman 3:
Jenseits von Gotham (3DS)

Lego Batman 3:
Jenseits von Gotham (Wii U)

2x

TEILNAHMEBEDINGUNGEN

Um am Gewinnspiel teilzunehmen, müsst ihr uns lediglich **euren liebsten Nintendo-Moment** verraten. Das kann euer erster Kontakt mit einer Nintendo-Konsole sein, eine Lobeshymne an euer liebstes Nintendo-Spiel/eure liebste Nintendo-Reihe, eure Reaktion auf eine besonders spannende Spiele-Ankündigung für eine Nintendo-Konsole oder was euch eben sonst mit Nintendo verbindet. Sehr gerne könnt ihr dabei auch kreativ werden und euren Beitrag als Gedicht verfassen, Fotos von euch mit euren Nintendo-Schätzen beilegen oder etwas Selbstgemachtes mitschicken! Schickt uns euren Beitrag dafür entweder per Mail an **lukas.schmid@computec.de** oder per Post an: **Redaktion N-ZONE, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth**. Die besten Beiträge, die uns rechtzeitig bis zum Redaktionsschluss erreichen, drucken wir in der kommenden N-ZONE ab!

Und damit hinterher möglichst alle mit ihrem Gewinn glücklich sind, darf jeder Teilnehmer bis zu zwei Preis-Pakete (oder Einzelpreise) angeben, für die er sich besonders interessiert. Gebt einfach die jeweiligen Hersteller und Bezeichnungen der Preise an, also zum Beispiel „Nintendo: *Super Smash Bros.*-Mega-Paket und Capcom: *Monster Hunter*-Figuren-Box." Wer mit jedem Preis eines Herstellers glücklich ist, kann gerne auch nur die Hersteller zu den entsprechenden Preis-Töpfen nennen. **Achtung:** Für die Preise mit USK-18-Kennung ist ein Altersnachweis erforderlich!

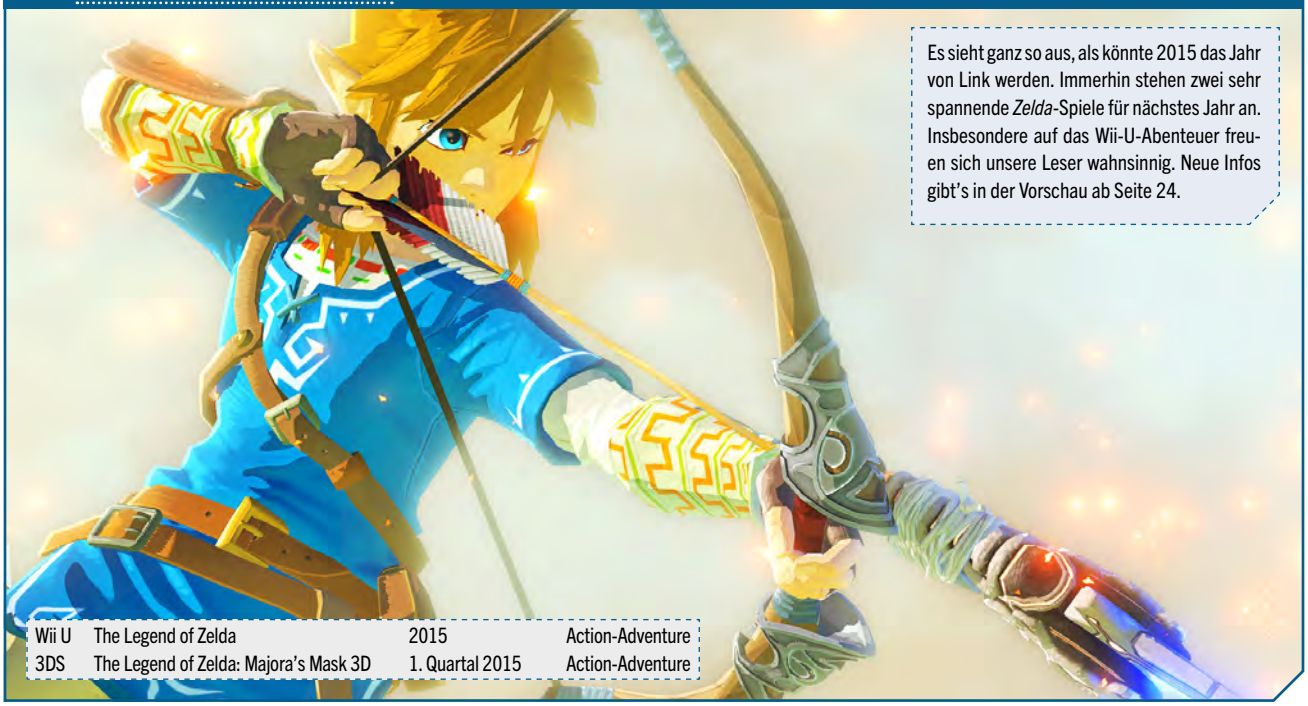
Viel Glück! Teilnahmeschluss: **22. Februar 2015**

Teilnahmeberechtigt sind alle N-ZONE-Leser mit Ausnahme der Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA GmbH. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise können nicht bar ausgezahlt werden. Der Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name sowie seine Zusendung abgedruckt werden.

Die besten Spiele der nächsten Monate: Danach sehnen sich Leser und Redaktion.

1 THE LEGEND OF ZELDA (Wii U/3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Action-Adventure **Termin:** 2015

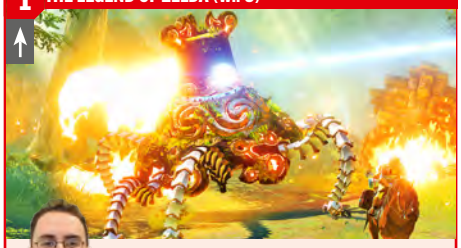


Es sieht ganz so aus, als könnte 2015 das Jahr von Link werden. Immerhin stehen zwei sehr spannende *Zelda*-Spiele für nächstes Jahr an. Insbesondere auf das Wii-U-Abenteuer freuen sich unsere Leser wahnsinnig. Neue Infos gibt's in der Vorschau ab Seite 24.

Wii U	The Legend of Zelda	2015	Action-Adventure
3DS	The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D	1. Quartal 2015	Action-Adventure

REDAKTIONS-TOP-5

1 THE LEGEND OF ZELDA (Wii U) ↑



Dank der neuen Gameplay-Szenen, die Nintendo im Dezember gezeigt hat, sind wir wieder total scharf auf Links Wii-U-Abenteuer. Noch so lange warten – bah!

Platz im letzten Monat: 3 **Termin:** 2015
Hersteller: Nintendo **Entwickler:** Nintendo **Genre:** Action-Adventure

2 SPLATOON (Wii U) ●

Platz im letzten Monat: 2 **Termin:** 2. Quartal 2015
Hersteller: Nintendo **Entwickler:** Nintendo **Genre:** Action

3 THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK 3D (3DS) ↓

Platz im letzten Monat: 1 **Termin:** 1. Quartal 2015
Hersteller: Nintendo **Entwickler:** Nintendo **Genre:** Action-Adventure

4 XENOBLADE CHRONICLES X (Wii U) ↑

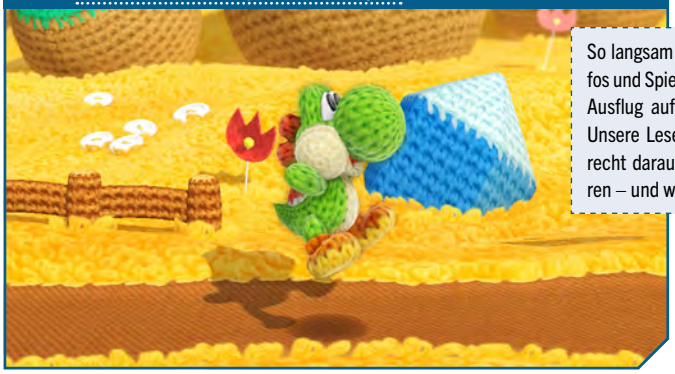
Platz im letzten Monat: 5 **Termin:** 2015
Hersteller: Nintendo **Entwickler:** Monolith Soft **Genre:** Rollenspiel

5 YOSHI'S WOOLLY WORLD (Wii U) ↓

Platz im letzten Monat: 4 **Termin:** Anfang 2015
Hersteller: Nintendo **Entwickler:** Good Feel **Genre:** Jump & Run

2 YOSHI'S WOOLLY WORLD (Wii U)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Jump & Run **Termin:** Anfang 2015



So langsam wären wieder Infos und Spielszenen zu Yoshis Ausflug auf die Wii U fällig. Unsere Leser brennen regelrecht darauf, mehr zu erfahren – und wir übrigens auch!

3 SPLATOON (Wii U)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Action **Termin:** 2. Quartal 2015

In den letzten Wochen haben die Entwickler von *Splatoon* immer wieder kleine Info-Häppchen zum Spiel preisgegeben. Den neuesten Stand zum Nintendo-Shooter erfahrt ihr in unserem Vorschaubericht ab Seite 28.

MITMACHEN! ALLE! JETZT! SOFORT!

Eure Meinung ist gefragt: Die neuen Most-Wanted-Leser-Charts der N-ZONE

Bei unseren Most-Wanted-Charts mitzumachen ist fortan einfacher als je zuvor: Auf unserer Homepage unter www.n-zone.de findet ihr in den Foren den Most-Wanted-Thread, in dem ihr die Wii-U- und 3DS-Spiele angebt, auf die ihr am sehnlichsten wartet. Natürlich könnt ihr uns eure Most-Wanted-Titel auch auf dem Postweg an folgende Anschrift senden:

Redaktion N-ZONE, Computec Media GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

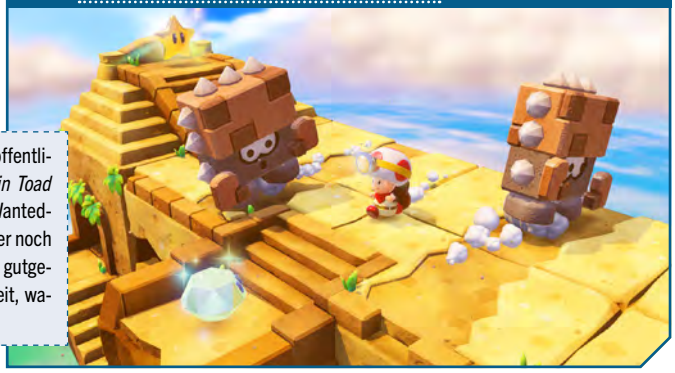
4 SUPER MARIO (Wii U)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Verschiedene **Termin:** 2015

Wenn wir allein an die vielen Möglichkeiten denken, die *Mario Maker* kreativen Spielern gibt, wird uns jetzt schon ganz schwindelig!

5 CAPTAIN TOAD: TREASURE TRACKER (Wii U)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Geschicklichkeit **Termin:** 2. Januar 2015



Kurz vor der Veröffentlichung hat *Captain Toad* in der Most-Wanted-Liste unserer Leser noch mal einen Platz gutgemacht. Gute Arbeit, wackeres Kerlchen!

6 XENOBLADE CHRONICLES X (Wii U)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Rollenspiel **Termin:** 2015

Xenoblade Chronicles X könnte DAS Rollenspiel schlechthin für die Wii U werden. Okay, viel Konkurrenz gibt's eh nicht auf der Konsole, aber das mindert *Xenoblades* hohes Potenzial trotzdem nicht.

7 MONSTER HUNTER 4 ULT. (3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Rollenspiel **Termin:** Anfang 2015

8 YOUKAI WATCH (3DS)

Hersteller: Level-5 **Genre:** Rollenspiel **Termin:** Noch nicht bekannt

9 CODE NAME S.T.E.A.M. (3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Strategie **Termin:** Mai 2015

10 KIRBY UND DER REGENB. (Wii U)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Geschicklichkeit **Termin:** 2. Halbjahr 2015

SO WIRD 2015

Im letzten Jahr hat Big N gut vorgelegt: Gleich mehrfach ließ es der Konzern aus Kyoto auf Wii U und 3DS ordentlich krachen. Dieses Spiele-Intermezzo soll im laufenden Jahr erfolgreich weitergehen!

VORSCHAU-INHALT

The Legend of Zelda ... 24
The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D ... 27
Splatoon ... 28
Xenoblade Chronicles X ... 30
Yoshi's Woolly World ... 32
Kirby und der Regenbogen-Pinsel ... 33
Mario Maker ... 34
Mario Party 10 ... 35
Project Cars ... 36
Code Name: S.T.E.A.M. ... 37
Harvest Moon 3D: Das verlorene Tal ... 38
Devil's Third ... 38
Hatsune Miku: Project MIRAI Remix ... 39
Mario vs. Donkey Kong ... 39
Steamworld Heist ... 40
Mighty No. 9 ... 41
A.N.N.E. ... 42
Fast Racing Neo ... 43
Azure Striker Gunvolt ... 43
Aztez ... 44
Hyper Light Drifter ... 44
Swords & Soldiers 2 ... 45
OlliOlli ... 45

Es ist erstaunlich, wie sehr sich das Blatt innerhalb von einigen Monaten doch wenden kann. In unserer Jahresvorschau vor genau zwölf Ausgaben sah die Situation für den ältesten Vertreter der Videospielbranche nämlich noch weitaus weniger rosig aus. Trotz seines zeitlichen Vorsprungs von ziemlich genau einem Jahr konnte die Wii U ihre Führung nicht wirklich ausbauen und wurde schon Anfang 2014 von Playstation 4 und Xbox One überholt. Eine Schuld, die sich Nintendo durchaus selbst zuschieben muss, konnte das Startangebot der Konsole doch nur bedingt überzeugen. Infolge dessen, auch eine üble Nachwirkung des Vorgängergerätes Wii, schalteten viele der großen Publisher beim Support für die Wii U einen Gang zurück oder stellten ihn gleich ganz ein. Eine unschöne Situation, der Nintendo aber nicht hilflos gegenüberstand. Dank jeder Menge Indie-Hits sowie hochkarätiger Spiele aus eigener Produktion konnte die Wii U 2014 jede Menge Boden gutmachen. Wie genau Nintendo das anstellte, könnt ihr in unserem großen Jahresrückblick ab Seite 78 noch mal Revue passieren lassen. Auf den folgenden Seiten wollen wir hingegen wieder einen Blick nach vorne werfen, um zu schauen, was uns 2015 erwartet.

Handheld-Vorarbeit

Ironischerweise startet gerade die Wii U sehr schwach ins neue Jahr und überlässt die Bühne erst mal lieber seinem kleinen, bei den Verkaufszahlen bislang aber umso stärkeren Bruder 3DS. Gekleckert wird bei Nintendo aber nicht – stattdessen klotzt der 3D-Handheld sofort mit den bekanntesten und absatz-

UND WAS IST MIT ...?

Star Fox

In einem vor Kurzem geführten Interview offenbarte Miyamoto das Versprechen, dass das neue *Star Fox* auf der kommenden E3 spielbar sein werde. Wir werden uns extra für euch in einen Arwing setzen, um das Spiel in Los Angeles auszuprobieren.

Xenoblade Chronicles

Publicity der besonders schönen Art: Die New-3DS-Umsetzung des Wii-Originals weckt natürlich das Streben nach dem geistigen Nachfolger *Xenoblade Chronicles X*. Doch auch ohne diesen Hintergedanken wartet hier ein superbes RPG auf euch.

Project Guard/Robot

Apropos E3: Viel mehr Bildmaterial als die vorgeführten Szenen auf der letzten Messe können wir euch von *Project Guard* und *Project Robot* nach wie vor nicht anbieten. Ob daraus noch vollwertige Spiele werden, wissen u. a. die beiden Herren hier.

Youkai Watch

In der letzten Ausgabe haben wir euch mit einer Preview der japanischen Version neugierig gemacht. Jetzt muss das vielversprechende Rollenspiel nur noch außerhalb Japans erscheinen und die Pokémon zum Duell herausfordern.

Monster Hunter 4 Ultimate

Frohlocket: Die Testfassung des Spiels ist bereits in unserer Redaktion eingetroffen, sodass wir euch schon in der nächsten Ausgabe einen ausführlichen Test liefern können. Bei einem so großen Titel wie *Monster Hunter* ist viel Zeit für den Test auch bitter nötig.

Die große Ungewissheit

So wie wir Nintendo kennen, haben die Jungs und Mädels noch einige Überraschungen auf Lager, die wir jetzt noch gar nicht auf dem Schirm haben. Freut euch daher mit uns auf Enthüllungen, die im Laufe des Jahres offenbart werden.

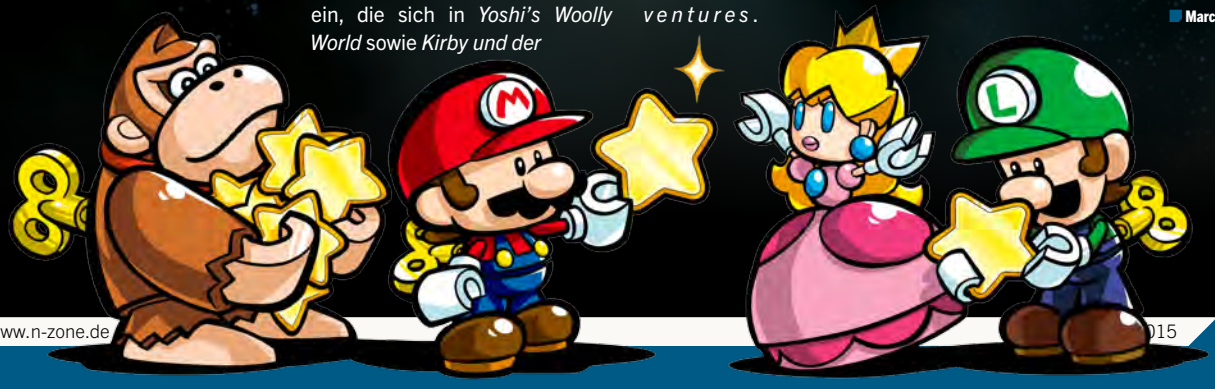
stärksten Marken. Bei einem exakten Datum für *The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D* und *Monster Hunter 4 Ultimate* hält sich Nintendo zwar immer noch zurück, beide Titel sollen jedoch im bzw. vor dem Frühjahr starten. Da beide Titel enorm von den neuen Steuerungsmöglichkeiten des New 3DS profitieren, ist eine zeitnahe Veröffentlichung des Gerätes mit einem passenden Bundle schon so gut wie sicher. Ebenfalls noch eine Ankündigung für den hiesigen Markt schuldig ist uns Nintendo bei der 3DS-Umsetzung von *Xenoblade Chronicles*. Sobald diese drei Titel erhältlich sind, haben vor allem Fans von Rollenspielen und Action-Adventures schon mehrere Gründe, sich den neuen 3DS zuzulegen. Weitere potenzielle Hits wie *Youkai Watch*, *Etrian Odyssey 5*, *Code Name: S.T.E.A.M.* oder diverse eShop-Titel kommen da noch hinzu.

Die Offensive der Wii U

Sieht es für Handheld-Besitzer mit einem Faible für Rollenspiele also schon mal recht rosig aus, kommen auf der Wii U vor allem Fans von Jump & Runs auf ihre Kosten. Und das, wo Superstar Mario, so lautet das Statement von Nintendo, es 2015 ein wenig ruhiger angehen wird. Sofern ihr mit ihm durch bunte Welten laufen wollt, müsst ihr euch in *Mario Maker* schon eigene Stages bauen. Ansonsten schaut der Klempner nur in *Mario Party 10* und *Mario vs. Donkey Kong* vorbei. Mehr Platz räumt Mario seinen beiden Hüpf-Kollegen Yoshi und Kirby ein, die sich in *Yoshi's Woolly World* sowie *Kirby und der Regenbogen-Pinsel* vor allem grafisch von ihrer ungewöhnlichen Seite zeigen. Dass Nintendo andere Genres nicht brachliegen lässt, beweist der Publisher mit Splatoon, *Xenoblade Chronicles X* und natürlich einem neuen *The Legend of Zelda*. Zwar ist beim Support der Dritthersteller immer noch Platz zum Ausbauen, gähnende Leere herrscht jedoch nicht vor. So ist vom *Dead or Alive*-Erfinder Tomonobu Itagaki mit *Devil's Third* vielleicht so etwas wie ein Action-Geheimtipp zu erwarten und *Project Cars* könnte die Lücke bei den realistisch angesetzten Rennspielen füllen. Weitere mögliche Highlights, die nicht unerwähnt bleiben sollen, heißen *Mighty No. 9*, *Citizens of Earth*, *Shantae: Half-Genie Hero* oder *Affordable Space Adventures*.

Um die eine oder andere Schreckensbotschaft kommen wir bei all der Euphorie jedoch nicht herum. Die Europa-Version von *Scribblenauts: Unmasked* wurde zwischenzeitlich gecancelt, zu *Oddworld: New 'n' Tasty* gibt es seit Juli 2014 keine Neuigkeiten mehr und was Nintendo mit *Project Guard/Project Robot* auf der Pfanne hat, ist nach wie vor ein Mysterium. Wann genau sich dafür eine Lösung anbahnt, weiß nur Nintendo. Und es ist gar nicht so unwahrscheinlich, dass schon in der nächsten Direct-Ausgabe das große Geheimnis gelüftet wird. Wenn man aus 2014 nämlich eins gelernt hat, dann die Tatsache, dass Nintendo immer für eine Überraschung gut ist! Es ist wünschenswert, dass dieser Umstand auch 2015 erhalten bleibt.

Marco Cabibbo



THE LEGEND OF ZELDA

Action-Adventure Nein, *The Elders Scrolls 5: Skyrim* wird wohl nie für Wii U erscheinen. Bald schon dürft ihr aber eine ähnlich gewaltige Fantasy-Spielwelt erforschen – und das konsolenexklusiv.

Die gute Nachricht: Es gibt neues Gameplay-Material zum kommenden *The Legend of Zelda* für Wii U! Die weniger zufriedenstellende: Dabei handelt es sich um Off-TV-Material, das im Rahmen der Game Awards präsentiert wurde. Natürlich wollen wir euch die neuen Eindrücke zum größten Nintendo-Spiel des Jahres 2015 trotzdem nicht vorenthalten, bitten euch aber, die wenig berauschende Qualität der Bilder zu entschuldigen.

Expansion auf Hylianisch

In dem knapp vierminütigen Video erforschen Nintendo-Legende Shigeru Miyamoto und *Zelda*-Produzent Eiji Aonuma gemeinsam einen kleinen Teil der offenen Spielwelt des kommenden Abenteuers. Richtig gelesen: Statt semioffener Areale, wie man sie aus den meisten Vorgängern kennt, wartet diesmal ein nahtlos zusammenhängendes Fantasy-Reich auf euch. Und das dürfte aller Voraussicht nach wahrlich gigantisch ausfallen: Das im Video präsentierte Gebiet wirkt bereits größer als so ziemlich alles, was man aus *Ocarina of Time*, *Twilight Princess* und Co. kennt, stellt aber gerade mal einen sehr kleinen Ausschnitt der gesamten Karte dar. Der Beweis: ein Blick auf die Weltkarte (siehe Seite drei dieser Vorschau), die sich vor den ausufernden virtuellen Universen von Konkurrenten wie *The Elder Scrolls 5: Skyrim* definitiv nicht verstecken muss. Einziger Kritikpunkt: Bisher wirken die gezeigten Wiesen und Wälder noch ziemlich unbelebt. Lediglich einigen Wildpferden und anderen Tieren sowie ein paar Gegnern rennt Link im Laufe der Gameplay-Demo über den Weg. Das heißt allerdings nicht, dass in anderen Teilen der Welt nicht wesentlich mehr los sein wird. Wir können es gar nicht mehr erwarten, endlich die Städte und Dörfer des Abenteuers zu Gesicht zu bekommen!

Während des gezeigten Gameplay-Videos stolperten Miyamoto und Aonuma über diese Felspfeiler und mutmaßten, dass wahrscheinlich ein Dungeon in der Nähe sei. Diese offene Herangehensweise an die Tempel erinnert an den ersten NES-Teil.

EINIGE DETAILS AUS DEM NEUEN GAMEPLAY-MATERIAL

Beim Betrachten des Gameplay-Trailers zum neuen *Zelda* stechen viele kleine Details ins Auge. Welche potenziellen Verbindungen zu den Vorgängern lassen sich entdecken? Welche Ortschaften wird Link auf der Karte erkunden? Welche verworfenen Ideen vergangener Titel werden es ins Spiel schaffen? Wir haben die vier interessantesten Funde ausgewählt.

Ein Hinweis auf alte Zeiten?

Schon jetzt zeigt sich: Die Welt des neuen *Zelda*-Abenteuers ist gespickt von allerlei seltsamen Bauwerken, etwa hölzernen Türmen wie diesem hier. Aber Moment mal – irgendwoher kennen wir diese Aussichtsposten doch! Tatsächlich sehen sie jenen aus *The Wind Waker* zum Verwechseln ähnlich. Ob das neue Abenteuer etwa in einer Zeit angesiedelt ist, in welcher der gewaltige Ozean bereits ausgetrocknet ist? Möglich ist es definitiv!

Wie ein Vogel so frei

Hierbei handelt es sich weniger um ein verstecktes Detail als um einen offensichtlichen Fakt, aber dennoch ist er bedeutend genug, um hier genannt zu werden: Der Paraschal aus *Skyward Sword* feiert seine Rückkehr. Abgesehen davon, dass das Ding super zum Gleiten taugt, schürt es Spekulationen, ob die Handlungen der beiden Spiele direkt zusammenhängen, wie es etwa auch bei *Ocarina of Time* und *Majora's Mask* der Fall ist.

Bekannte Ortschaften

Obwohl Miyamoto und Aonuma sich relativ frei durch die offene Welt des neuen Wii-U-*Zeldas* bewegen, gelingt es ihnen doch geschickt, nicht allzu viele der verschiedenen Szenerien zu offenbaren. Nun, mit einer Ausnahme: Im Hintergrund der Szene links im Bild ist eindeutig der Todesberg (oder Feuerberg, wie er in manchen Teilen der Reihe genannt wird) zu sehen. Das Tolle: Was ihr seht, könnt ihr auch erforschen – also auf zum Bergausflug!

Was lange währt …

Der erste Trailer zu *Twilight Princess* war in jeder Hinsicht beeindruckend. Vor allem ein Detail sorgte aber für Vorfreude: Gezeigt wurde damals ein Wald, der aus mehr bestand als einfachen Baum-Texturen – und leider im fertigen Spiel nie vorkam. Im neuen *Zelda* für Wii U hingegen dürft ihr erstmals tatsächlich einen Forst erforschen, der seinem Namen gerecht wird. Somit wird das Versprechen von damals also doch noch eingelöst!

Ein Mann und sein Pferd

Eine derart große Welt, wie sie das Spiel bieten wird, erfordert natürlich auch entsprechende Fortbewegungsmöglichkeiten. So befindet sich etwa der Paraschal aus *Skyward Sword* erneut in Links Item-Repertoire und erweist ihm angesichts der zahlreichen hoch gelegenen Ortschaften im Spiel einen großen Dienst: Nach einem Sprung von einer Klippe oder von einem Aussichtsturm kann er mithilfe des praktischen Stofffetzens mühelos große Distanzen überwinden. Zudem dürft ihr natürlich im Sattel von Links treuem Gaul Epona Platz nehmen und auf diese Weise die Spielwelt durchqueren. Anstatt jede Bewegung eures Pferds manuell ausführen zu müssen, verfügt das Tier diesmal über eine ausgeprägte künstliche Intelligenz und weicht etwa Hindernissen wie Bäumen automatisch aus. Wie Aonuma im Gameplay-Video richtig anmerkt, würde ein echtes Pferd schließlich auch nicht geradeaus gegen alles rennen, was sich in seinem Weg befindet. Dadurch soll es wesentlich einfacher und intuitiver sein, Waffen wie Pfeil und Bogen oder auch euer Schwert zu führen, während ihr auf Eponas Rücken sitzt. Auch das restriktive Galopp-System aus *Ocarina of Time* oder *Twilight Princess* scheint der Vergangenheit anzugehören, sodass Link seinem Gaul nun mehr oder minder unbegrenzt oft die Sporen geben kann. Wir rechnen zudem stark mit einem Schnellreise-System, wie man es bereits aus vielen Vorgängern gewohnt ist. Übrigens dürft ihr jederzeit interessante Punkte auf der Gamepad-Karte markieren, die euch die Orientierung in der Spielwelt erleichtern. Es ist offensichtlich, dass die Entwickler bemüht sind, die Navigation trotz der schieren Größe der Spielwelt übersichtlich zu gestalten. Angesichts der Tatsache, dass Miyamoto so viele Nebenaufgaben verspricht, dass man regelmäßig die Hauptquest aus den Augen verlieren wird, ist dies wohl auch bitter nötig.

Widde-widde-wie es mir gefällt

Nach dem sehr linearen und von vielen Fans recht kontrovers aufgenommenen *Skyward Sword* steht im kommenden *The Legend of Zelda* das Erkunden auf eigene Faust stärker im Mittelpunkt als je zuvor: Im Video stolpern Miyamoto und Aonuma über zwei seltsame Steinsäulen, welche sie vermuten lassen, dass sich ein Dungeon in der Nähe befinden könnte. Dies wirkt wie ein direkter Verweis auf das allererste *Zelda*-Abenteuer für das NES, das eine ähnlich offene Herangehensweise zuließ: Tempel konnten damals mehr oder minder zufällig entdeckt und großteils in beliebiger Reihenfolge absolviert werden. *A Link Between Worlds*

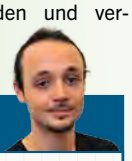
Wie in ähnlich gelagerten Titeln lautet das Credo: Wenn ihr es sehen könnt, soll es auch möglich sein, es zu erreichen. Das dürfte Forschernaturen ungemein freuen.

Abseits einiger Tiere wirkt die Spielwelt bisher noch relativ unbelebt. Das dürfte sich ändern, sobald erstmals die Städte und Dörfer des Abenteuers gezeigt werden.

für den Nintendo 3DS schlug dank seines Item-Verleihsystems einen ähnlichen Weg ein. Dieser Denkansatz wurde von Aonuma bereits vor der offiziellen Ankündigung des Wii-U-*Zeldas* während der E3 2014 als starke Inspiration für das neue Abenteuer ins Feld geführt. Auch die schon öfters erwähnte, aber in den bisherigen Spielen stets eher rudimentär umgesetzte Idee, Elemente aus den Dungeons auf die Oberwelt zu verlegen, soll diesmal verstärkt Realität werden. So möchte man sich etwa eine Scheibe von *Hyrule Warriors* abschneiden und vermehrt Bosskämpfe erlauben, die außerhalb der kleinen Areale wie in den Vorgängern stattfinden und sich stattdessen über ganze Landstriche hinweg entfalten. Das ist aber nicht die einzige Neuerung, welche die Entwickler ins Auge fassen: Neue Bewegungsmanöver sollen Link agiler machen als je zuvor. Per Knopfdruck kann er nun etwa jederzeit mit einem beeindruckenden Salto vom Rücken seines Pferdes springen und seinen Feinden noch aus der Luft mit Pfeil und Bogen Saures geben. Damit hierbei die Übersicht nicht flöten geht, schaltet das Spiel in diesen Momenten in eine Slow-Motion-Ansicht, die gezielte Schüsse problemlos zulässt. Apropos Pfeil und Bogen: Im Video bedient Aonumas die Waffe mittels der Gyro-Sensoren des Gamepads. Wir rechnen aber auch mit einer alternativen Unterstützung des rechten Analogsticks.

Rechts vor links für Link

Um all die kleinen Details und potenziellen Hinweise aus dem Video aufzulisten, bräuchten wir ein eigenes Heft – in unserem Extrakasten haben wir vier interessante Funde zusammenfasst. Zusätzlich lassen sich aber noch viele weitere spannende Dinge ausmachen. So ist Link anders als traditionell üblich im kommenden *Zelda* Rechtshänder. Dies war bisher nur in der Wii-Version von *Twilight Princess* sowie in *Skyward Sword* der Fall, um ein natürlicheres Spielgefühl mit der Wii-FB zu ermöglichen. Heißt das, dass sich Fans der Bewegungskontrolle auf ein alternatives Steuerungsschema freuen können? Zudem trägt Link in der Gameplay-Demo nicht sein übliches grünes, sondern ein blaues Gewand. Da der spitzohrige Held seine Abenteuer oftmals in anderen Klamotten beginnt, kann dies ein Hinweis darauf sein, dass das gezeigte Spielmaterial früh im Abenteuer angesiedelt ist. Weniger klar ist jedoch die Funktion der schwarzen Kapuze, welche Link anscheinend nach Belieben auf- oder absetzen kann. Wir rechnen damit, dass hinter dem Kleidungsstück mehr steckt als lediglich ein modisches Statement der Entwickler. Weiterhin verraten Miyamoto und Aonuma, dass man in der Spielwelt Obst und Insekten finden wird. Handelt es sich hierbei schon um Ressourcen für die versprochenen, ausufernden Nebenaufgaben? Fragen über Fragen – auf deren Antworten wir hoffentlich nicht mehr lange warten müssen, versprechen die Entwickler doch einen Release noch 2015. Wir hoffen, dass es dabei bleibt, denn das *Zelda*-Team ist bekannt für teils gewaltige zeitliche Verschiebungen. **Lukas Schmid**



MEINUNG
Lukas Schmid

„Das neue *Zelda* wird gewaltig – und kommt wahrscheinlich noch dieses Jahr!"

Die Spielwelt des ersten „richtigen" Open-World-Abenteuers von Zipfelmützenträger Link wirkt gigantisch. Ich kann es kaum noch erwarten, endlich mit Epona über sattgrüne Wiesen und zwischen morschen Bäumen hindurch galoppieren zu dürfen. Ein wenig Skepsis stellt sich bei mir angesichts des neuen Gameplay-Materials jedoch auch ein, denn bisher wirkt die Welt noch recht leer. Ob sich die Entwickler angesichts eines solch riesigen Projekts, wie sie es zuvor noch nie in Angriff genommen haben, übernehmen? Allerdings kann sich bis zum Release des Spiels noch vieles ändern – zudem haben wir bisher lediglich einen kleinen Ausschnitt der Spielwelt zu sehen bekommen. Ich bin sehr zuversichtlich!

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
Alternative: The Legend of Zelda: The Wind Waker HD
Termin: 2015

Screen-Info: Die Bilder entstammen dem von Nintendo veröffentlichten Off-TV-Gameplay-Video. Die geringe Qualität bitten wir deswegen zu entschuldigen!

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Die auf dem Gamepad dargestellte Weltkarte zeigt: Die Spielwelt des neuen *The Legend of Zelda* wird richtig, richtig groß. Tatsächlich findet das gesamte im Gameplay-Video gezeigte Geschehen im kleinen, von uns markierten Bereich statt.

Link bleiben nur drei Tage Zeit, um den Aufprall des Mondes auf Termina und somit den Untergang der Welt abzuwenden.

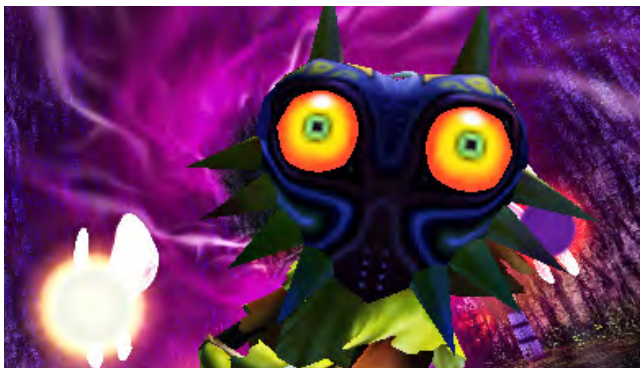
THE LEGEND OF ZELDA MAJORA'S MASK 3D

Action-Adventure Düster, düsterer, *Majora's Mask*: Das morbideste und vielleicht außergewöhnlichste *Zelda* aller Zeiten erobert schon bald den 3DS.

Jetzt wurde also offiziell gemacht, was wir in unserer ersten Vorschau zu *Majora's Mask 3D* nur mutmaßen konnten: Besitzer eines New Nintendo 3DS dürfen sich auf Features freuen, die Spielern auf den alten Geräten vorenthalten bleiben werden – wir rechnen mit einer frei drehbaren Kamera. Auch Grezzo, die Macher von *Ocarina of Time 3D*, wurden inzwischen als Studio hinter dem Abenteuer bestätigt. Alles, was nun noch fehlt, ist ein genauer Release-Termin für die Umsetzung des ehemaligen N64-Abenteuers – Anfang 2015 soll's so weit sein.

Drei Tage wach

Da es sich um ein Remake handelt, herrscht zumindest über den Inhalt des Spiels aber schon Klarheit: Zipfelmützenträger Link verschlägt es hierbei in die obskure Parallel-Dimension Termina, die von einem unheilvoll über dem Himmel schwebenden, riesigen Mond bedroht wird. Dem Helden bleiben nur drei Tage Zeit, um die Welt vor dem Untergang zu bewahren. Dankenswerterweise kann er mithilfe seiner bewährten Okarina der Zeit allerdings nach Ablauf dieser Frist zurück zum Beginn des Drei-Tages-Zyklus reisen und einen weiteren Versuch der Weltenrettung in Angriff nehmen. Abseits einiger Items, die fix im Inventar bleiben, werden der Fortschritt in Dungeons oder anderen Quests hierbei allerdings wieder zurück- und Verbrauchsgegenstände auf null gesetzt. Zeit-Management ist also von allergrößter Bedeutung!



Das Horror-Kid – Serien-Kennern bereits aus *Ocarina of Time* bekannt – entführt Links treues Pferd Epona zu Beginn des Abenteuers und lockt Link nach Termina.

Morbides Meisterwerk

Doch auch abseits dieses ungewöhnlichen Zeitreise-Features unterscheidet sich *Majora's Mask* von allen anderen Ablegern der Reihe. Die omnipräsente, sehr düstere Untergangsstimmung und die Tatsache, dass Link regelmäßig mit dem virtuellen Tod anderer Termina-Bewohner konfrontiert wird, sind vom eher fröhlichen Grundton eines *Ocarina of Time* oder *The Wind Waker* meilenweit entfernt. Zudem überrascht der sehr starke Fokus auf Nebenquests, die euch meistens mit verschiedenen Masken belohnen, die Link mit allerlei Fähigkeiten ausstatten. Das gewohnt geniale Erkundungsgameplay bleibt hingegen unangetastet. Für *Zelda*-Fans schon jetzt ein sicherer Pflichtkauf! **Lukas Schmid**

MEINUNG
Lukas Schmid

„Das obskure Masken-Abenteuer noch mal erleben – ich kann's kaum erwarten!"

Ocarina of Time gelang es auf beeindruckende Art und Weise, das Spielprinzip von *A Link to the Past* in die dritte Dimension zu übertragen, und es gilt aus gutem Grund nach wie vor als eines der besten Spiele aller Zeiten. *Majora's Mask* schaffte aber ein vielleicht sogar noch beeindruckenderes Kunststück: Es verfügte über all jene Qualitäten, die ein gutes *Zelda*-Abenteuer ausmachen, und steckte es dank der düsteren Atmosphäre und des ungewöhnlichen Zeitreise-Features in ein Kostüm, wie man es zuvor noch niemals erlebt hatte. Nicht zuletzt aufgrund des späten Release-Termins im N64-Lebenszyklus kam dem Titel aber nie die Aufmerksamkeit zu, die er verdient hätte. Mit der 3D-Neuauflage wird sich das nun endlich ändern – ich freue mich schon riesig darauf!

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo/Grezzo
Alternative: The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D
Termin: Anfang 2015

Screen-Info: Die Bilder auf dieser Seite hat uns Nintendo anlässlich der Präsentation des ersten offiziellen Trailers zum Spiel zur Verfügung gestellt.

WERTUNGSTENDENZ

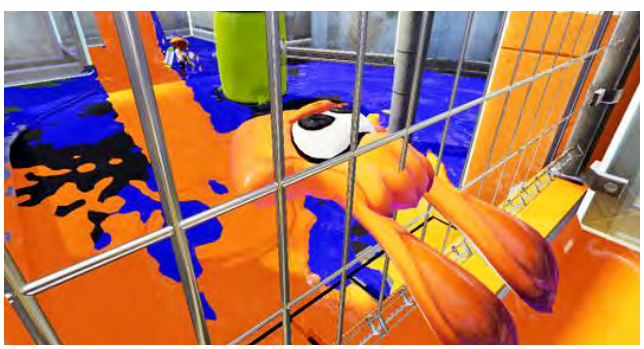
0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

SPLATOON

Action „Die Hölle ist Abwesenheit von Vernunft." Und *Splatoon* ein Beweis, dass im ausgelutschten Shooter-Genre noch Platz für Kreativität ist.

Fallen wie diese gilt es zu umgehen. Sie können euch mit einem Treffer ausschalten.

Nintendo hat ein Problem. Anders als Sony oder Microsoft, welche mit ihren Konsolen von Anfang an eine erwachsene Zielgruppe im Auge hatten, war Big N stets darum bemüht, ein relativ gewaltfreies Image zu bewahren. Im Verlauf der Jahre häuften sich so eine Menge Vorurteile an – vor allem der Begriff „Kiddie-Konsole" ist bis heute im kollektiven Sprachgebrauch der Neuzeit-Forentrolle fest verankert. Dabei gab es für Nintendos Geräte immer mehr als genug Spiele, die auch bei volljährigen Zockern zu zünden vermochten. Von *Turok* über *Perfect Dark* bis hin zu *Resident Evil* war das 18er-Regal stets mit bleihaltigen Titeln gefüllt. Dass Nintendos hauseigenes Shooter-Spektakel *Splatoon* hierzulande das rote USK-Siegel verpasst bekommt, dürfte aber sehr unwahrscheinlich sein. Ein gefundenes Fressen für die Hater ist es hingegen schon jetzt, verleitet einen die bunte, niedliche Optik doch geradezu, *Splatoon* als Kinderkram abzustempeln. Eine fatale Fehlentscheidung, denn schon nach wenigen Minuten ist klar, dass Nintendos Shooter ausgereifter ist als so manches Militärgeballer der Konkurrenz.



Macht euch die besonderen Fähigkeiten der beiden Tintenfisch-Formen zunutze. Als Kopffüßer etwa sind Gitterstangen wie diese hier kein Hindernis mehr.

Scharfschützengewehr, Farbroller oder der standardmäßige Super Soaker: Waffen könnt ihr ebenso modifizieren wie das Äußere eures niedlichen Tintenfisches.

Kalmare, zu den Waffen!

Auf den ersten Blick hat dies jedoch gar nicht den Anschein, da ihr in *Splatoon* keinen realistischen Soldaten verkörpert, sondern einen comichaften Tintenfisch in Menschengestalt. Im Verbund mit bis zu drei Teammitgliedern ist es eure Aufgabe, die gegnerische Fraktion außer Gefecht zu setzen und das vor euch liegende Einsatzgebiet unter eure Kontrolle zu kriegen. Die Grundzutaten sind an sich also dieselben, die ihr auch in einem *Battlefield* oder *Call of Duty* serviert bekommt. Schon bei der Art und Weise, wie ihr euch in *Splatoon* fortbewegt, zeigen sich allerdings die kreativen Ideen der Entwickler. Auf normalen Bodenbelägen kommt ihr nur gescheit voran, wenn ihr diesen mithilfe eures Farbtanks, den ihr auf eurem Rücken herumtragt, vorher den richtigen Anstrich verpasst. Noch wesentlich schneller seid ihr, wenn vorher die ZL-Taste betätigt wurde – dadurch verwandelt ihr euch nämlich in einen Tintenfisch und könnt eingefärbte Areale doppelt so schnell entlanggleiten. Dies trifft in der Form auch auf Wände zu, welche euch so, ganz ohne Leiter, einen Weg in eigentlich unzugängliche Bereiche der Karte ermöglichen. Dies hat mehrere Vorteile: Zum einen könnt ihr so gegnerische Kopffüßer schneller ausfindig machen, gleichzeitig aber auch Teile des umliegenden Gebietes einfärben. Am Ende kommt es nämlich primär darauf an, welche Mannschaft der Karte am meisten ihren Farbstempel aufgedrückt hat.

Eine regelrechte Schlammschlacht: Schon nach einem kurzen Schusswechsel sieht jedes Kampfareal so bunt aus.

Springen und gleiten

Damit ihr nicht vollkommen unvorbereitet ins Multiplayer-Vergnügen eintaucht und dort dann übel nass gemacht werdet, wird es in *Splatoon* auch eine umfangreiche Einzelspielerkampagne namens Hero Mode geben, über deren genaue Hintergründe noch nicht viel bekannt ist. Fest steht jedoch, dass ihr als kleiner Kalmar, Inkling genannt, gegen die Heerscharen der feindlichen Kraken antreten müsst. Diese sind euch nicht nur zahlenmäßig überlegen, sie setzen zudem auch noch viele tödliche Waffen und Fallen gegen euch ein, die es zu umgehen gilt. Hier wird *Splatoon* fast schon zu einem Jump & Run, bringt mit seinem Farb-Feature aber zugleich viel Strategie ins Spiel – ob ihr die vor euch liegende Fläche vor oder sogar während des Sprungs einfärben solltet, muss oft und innerhalb von Sekunden entschieden werden. Stellen sich euch dann noch böswillige Oktopoden in den Weg, kann es sogar echt knifflig werden. Die ideale Gelegenheit, um eure Waffen auch an beweglichen Zielen auszuprobieren. Die Auswahl an Ballermännern mutet eingangs nicht sehr variantenreich an, doch gibt es in Sachen Einsatzfeld und Effektivität erhebliche Unterschiede. So kann das Scharfschützengewehr einzelne Gegner zielgenau aufs Korn nehmen, zum Kolorieren der Landschaft hingegen taugt es eher weniger. Hier hingegen liefert der breite Farbroller beste Ergebnisse, doch seid ihr während seines Einsatzes sehr verwundbar und nur beschränkt manövrierfähig. Das Wissen, wann ihr welche Gerätschaft am besten einsetzt, will daher schnell erlernt sein. Ansonsten fallt ihr im Multiplayer nämlich durch schlechte Einzelleistung auf, was euch so schnell den Sieg kosten kann. Die nötigen Elemente, um aus *Splatoon* einen echten Konkurrenten für *Mario Kart* und *Smash Bros.* zu machen, sind alle vorhanden: taktisches, teamorientiertes Gameplay in einem unverbrauchten Setting und jeder Menge Farbvielfalt.

Marco Cabibbo

Die feindlich gesinnten Kraken setzen jede Menge verschiedener Waffen und Kriegswerkzeuge gegen euch ein.

MEINUNG
Marco Cabibbo

„Nintendos Überraschungstitel nimmt langsam Form an. Und die sieht gut aus."

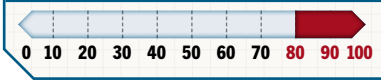
Es war ein feiner Zug von Nintendo, *Splatoon* schon direkt am Tag seiner Ankündigung für die neugierigen Massen zugänglich zu machen. So konnte jeder schon mal antesten, was die neue Marke auf dem Kasten hat. Man merkt deutlich, dass die dahinterstehende Entwicklungsabteilung aus vielen jungen Charakterköpfen besteht. Und das ist nicht negativ zu verstehen: *Splatoon* unterscheidet sich sehr von anderen Titeln, die man sonst so von Nintendo gewohnt ist. Vor allem das Charakterdesign mit seinem modernen Touch gefällt mir sehr. Die Inklinge tragen Bommelmützen, Chucks, Flanellhemden und Hip-Hop-Cappies – hier stand die Mode von japanischen Teenagern offensichtlich Pate. Meine einzige Sorge betrifft nur noch das Multiplayer-Balancing, wo jetzt noch nicht abzusehen ist, welche Features sich auf lange Sicht als zu stark erweisen. Allerdings bin ich zuversichtlich, dass Nintendo hier ganz besonders aufpasst.

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
Alternative: De Blob 2 (Wii)
Termin: 2. Quartal 2015

Screen-Info: Alle Screenshots auf diesen beiden Seiten stammen von Nintendo selbst und wurden von den Inklingen persönlich mit Farbe versehen.

WERTUNGSTENDENZ



XENOBLADE CHRONICLES X

Rollenspiel Das X markiert den Punkt: Der Rollenspiel-Gigant nimmt Kurs auf die Wii U und befindet sich schon im Landeanflug. 2015 wird in jeder Hinsicht ein ereignisreiches Jahr.

Machen wir mal eine Bestandsaufnahme all der Genres, bei denen uns Nintendo im letzten Jahr mit tollen Games auf der Wii U begeistern konnte. Bereits im Februar hatte man für alle Freunde des Jump&Run-Genres mit *Donkey Kong Country: Tropical Freeze* ein echtes Brett am Start. Wer anstatt zu laufen lieber aufs Gaspedal trat, wurde drei Monate später mit dem Fun-Racer *Mario Kart 8* hochwertig ausgestattet. Es folgte ein recht unspektakulärer Sommer, der allerdings Vorfreude auf kommende Spiele wie *Hyrule Warriors* und *Bayonetta 2* schürte – beides astreine Titel für Action-Fans, die sich gerne durch Horden von Gegnern metzeln. Im Direktvergleich kleinere, wenn auch minder spannende Kämpfe gab es dann als krönenden Jahresabschluss in Nintendos Vorzeige-Beat-'em-Up *Super Smash Bros.* Ihr könnt also feststellen, dass die wichtigsten Genres von Nintendo gut abgedeckt wurden. Mit einer Ausnahme: Was echte Rollenspiel-Highlights mit einer epischen Hintergrundgeschichte und monatelanger Spieldauer betrifft, zeigt sich die Wii U bislang von ihrer kargen Seite.

Evakuiert die Erde!

Wer in den letzten Monaten fleißig die N-ZONE konsultiert und Nintendo-Direct-Ausgaben geschaut hat, weiß allerdings, dass Nintendo schon lange daran arbeitet, diesen weißen Fleck auf der Wii-U-Landkarte schnellstmöglich zu beseitigen. Die Rede ist natürlich von *Xenoblade Chronicles X*, das als geistiger Nachfolger des Wii-Superhits *Xenoblade Chronicles* schon länger von sich reden macht und bereits im Januar 2013 erstmals enthüllt wurde. Eine ähnliche Informationsflut, wie sie vor allem *Super Smash Bros.* erfahren durfte, ist bis heute aber ausgeblieben. Gerade in Sachen Story kann man die Geheimniskrämerei von Nintendo und dem hauseigenen Entwicklerstudio Monolith Soft jedoch verstehen – immerhin sorgt ein spannender Plot mit überraschenden Wendungen für einen Großteil des Spielspaßes und es wäre fatal, schon Monate oder gar Jahre vorher alles in die Öffentlichkeit hinauszuposaunen. Die Grundpfeiler der Hintergrundgeschichte von *Xenoblade Chronicles X* sind hingegen schon bekannt: Im Jahr 2054 kommt es zu einem interstellaren Krieg von zwei außerir-

Eventuell feindlich gesinnte Kreaturen könnt ihr schon von Weitem sehen. Es bleibt also euch überlassen, ob ihr sie umgeht oder stattdessen lieber angreifen wollt.

Der ovale Container in der Mitte des Schiffs ist eure Kolonie und wird gerade im Landeanflug abgeworfen. Das Wrack könnt ihr später genauer untersuchen.

dischen Rassen, deren Konflikt unweit unseres Blauen Planeten ausgetragen wird. Im Verlauf dieser Schlachten erleidet die Erde dermaßen irreparable Schäden, dass die verbliebenen Menschen gezwungen sind, an Bord von riesigen Raumschiff-Archen die Flucht in den unbekannten Weltraum anzutreten. Zu den glücklichen Passagieren des Frachters namens „White Whale“ gehört auch euer Hauptcharakter, den ihr zu Beginn des Spiels frei konfigurieren könnt. Nach einer langen Reise strandet euer Raumschiff auf dem Planeten Mira, wo aus den Resten des Kreuzers eine bescheidene Siedlung mit dem Namen „New Los Angeles“ errichtet wird. Von nun an liegt es in eurer Hand, das Beste aus der eher prekären Lage zu machen und die neu entdeckte Welt nach verwertbaren Ressourcen abzusuchen. Um gewaltsame Auseinandersetzungen mit der heimischen Tierwelt werdet ihr dabei nicht herumkommen.

Mensch und Maschine

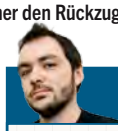
Dabei habt ihr in *Xenoblade Chronicles X* jederzeit die Wahl, ob ihr euch auf einen Kampf mit den Gegnern der Spielwelt einlasst, da diese ständig sichtbar sind und mehr oder weniger friedlich durch die Flora ziehen. Wer sich jedoch nähert, wechselt fließend zum Kampfsystem über. Eure Mitstreiter – maximal zwei könnt ihr mit euch ins Gefecht mitnehmen – greifen den Gegner ebenso selbstständig in Echtzeit an wie euer Hauptcharakter, ihr könnt ihnen aber natürlich jederzeit eigene Befehle zuweisen. Ein umfangreiches Skript-Menü für die KI-Streiter bietet euch die Möglichkeit, für jede Situation im Kampf die nötige Strategie parat zu haben. Über ein eventuelles Klassensystem ist bislang noch nichts bekannt. Wahrscheinlicher ist ohnehin, dass *Xenoblade Chronicles X* viele Spielmechaniken des Vorgängers auf der Wii beibehält. Ein zentrales, neues Feature stellt hingegen der Fokus auf die zweibeinigen Mech-Kampfanzüge dar, die Dolls genannt werden. Diese können nicht nur exzellent zum Erforschen der Spielwelt genutzt werden, einige Gegner im Spiel sind dermaßen riesig, dass ihr sie nur an Bord eurer Mobile Suits wirksam bekämpfen könnt. Wir gehen davon aus, dass ihr euren mechanischen Kampfläufer einer ähnlichen Individualisierung unterziehen könnt wie eure Heldentruppe selbst. Das generelle Artdesign der Mechs soll hierdurch jedoch nicht zu sehr aus den Fugen gerissen werden.

In Sachen künstlerischer Vielfalt ist von *Xenoblade Chronicles X* derweil einiges zu erwarten, da sich Monolith Soft so manch erfahrenen Designer ins Haus geholt hat. Selbst wenn dem westlichen Spieler die Namen nichts sagen sollten, so doch mit Sicherheit die Games und Serien, an denen die Personen mitgearbeitet haben. Das vorhin angesprochene Design der Dolls zum Beispiel entstammt der Federführung von Takayuki Yanase, der sein Talent schon mit *Eureka Seven*, *Gundam 00* oder *Ghost in the Shell: Arise* unter Beweis gestellt hat. Die Involvierung von Yoko Tsukamoto, von ihr etwa stammen einige Artworks aus *Xenoblade Chronicles*, macht zudem eines deutlich: Trotz der Fokussierung auf ein episches Science-Fiction-Universum soll es an Fantasy-Inhalten nicht mangeln. Wie und ob diese Mischung aufgehen wird, zeigt sich noch in diesem Jahr. Japaner dürfen bereits im Frühjahr in ihren Mech steigen, der Rest der Welt soll bald darauf folgen. **Marco Cabibbo**

Einige dieser Charaktere dürft ihr mit ins Gefecht nehmen, andere verweilen in New Los Angeles und kümmern sich um die Wartung eurer Doll-Einheit.

All den technischen Errungenschaften zum Trotz ist die Menschheit den außerirdischen Fraktionen unterlegen und muss daher den Rückzug antreten.

Im Mittelpunkt der Aufmerksamkeit: Das Interface von *Xenoblade Chronicles X* wirkt zu Beginn ein wenig überladen.



MEINUNG
Marco Cabibbo

„Hoffentlich stellt Nintendo diesen Titel mehr ins Rampenlicht als noch den Vorgänger.“

Ich prophezeie an dieser Stelle einfach mal: Sobald *Xenoblade Chronicles X* in den Regalen steht, wird es sehr viele Screenshots geben, auf denen man seinen eigenen Mech an einer Klippe stehen sieht, während sich im Hintergrund des Bildes die riesige Spielwelt offenbart. Gerechtfertigt ist diese Motivwahl in jedem Fall, wusste die toll aussehende Spielwelt doch schon im Ankündigungstrailer zu überzeugen. Optisch ist *Chronicles X* also schon mal gut dabei, auch wenn manche Charaktermodelle nicht mehr ganz frisch wirken. Ebenfalls nicht unwichtig: Auf Twitter spricht Director Tetsuya Takahashi vermehrt vom Begriff „Online Play“, nicht jedoch „Online Features“. Ein Koop-Multiplayer mit mehreren Spielern ist daher sehr wahrscheinlich. Zusammen mit *Splatoon* einer meiner Most-Wanted-Titel!

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Monolith Soft
Alternative: Xenoblade Chronicles
Termin: 2015

Screen-Info: Die hier zu sehenden Screenshots sind dem offiziellen Trailer entnommen worden, den Nintendo im November veröffentlicht hat.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

YOSHI'S WOOLLY WORLD

MEINUNG
Sebastian Zelada

„2015 startet aller Wahrscheinlichkeit nach grandios!"

Das liegt auch und vor allem am neuen Yoshi-Hüpfer. Gut, ich gebe zu, dass ich als Fan des niedlichen Dinos ein wenig voreingenommen bin. Aber sind wir mal ehrlich: Wenn Nintendo eines kann, dann ist es, gute Jump & Runs zu produzieren. Takashi Tezukas Handschrift ist dabei deutlich zu sehen. Trotz der für die *Yoshi*-Serie ungewohnten Optik ist der Knuddelfaktor der gleiche wie eh und je und macht *Yoshi's Woolly World* zu einem echten Gute-Laune-Spiel. Abgesehen davon freue ich mich auf den Zweispielermodus. Wenn sich zwei Yoshis gegenseitig in Wolleier verwandeln und sich durch die Gegend schießen können, dann ist spaßiges Chaos vorprogrammiert. Denn obwohl diese Fähigkeit sinnvoll genutzt werden kann und muss, ist es möglich, eine ganze Menge Schabernack damit zu treiben und seinen Mitspieler zu necken. *Yoshi* steht auf meiner Wunschliste 2015 ganz oben!

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Good-Feel
Alternative: Kirby und das magische Garn
Termin: Anfang 2015

Screen-Info: Die Bildschirmfotos stammen von Nintendo. Unsere bisherigen Anspielmöglichkeiten bestätigen, dass sie der Qualität des Spiels entsprechen.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Jump & Run Wird *Woolly World* eine weichgespülte Wohlfühloase oder eher ein anspruchsvoller Hüpfer mit Knuddeloptik?

Geht man nach dem letzten großen Heimkonsolentitel des Entwicklers von *Yoshi's Woolly World*, dann könnte man meinen, dessen Name sei Programm. Good-Feel produzierte nämlich vor dem wolligen Yoshi-Spiel für die Wii U bereits *Kirby und das magische Garn* – ebenfalls ein zuckersüßes Hüpfspiel, das jedoch neben der ungewöhnlichen Stoff-Optik vor allem durch einen sehr leichten Schwierigkeitsgrad auffiel. Es gibt aber gute Gründe, davon auszugehen, dass im wolligen Yoshi-Gewand ein knackiger Jump&Run-Spaß steckt.

Des Meisters Wort

Nicht nur Good-Feels Kirby-Spiel war in die Kategorie „leichte Kost" einzuordnen, auch das letzte große Heimkonsolenspiel der Serie, *Yoshi's Island* auf dem N64, geriet eindeutig zu leicht. Takashi Tezuka, der Vater der Yoshi-Spiele, verlautbarte deshalb als eine der ersten und konkretesten Informationen zu *Woolly World*, dass er den Schwierigkeitsgrad des Spiels wieder auf ein anspruchsvolles Niveau heben möchte. Einen Fingerzeig in diese Richtung lieferte 2014 bereits das gelungene *Yoshi's New Island*, welches wieder zackigere Sprungabschnitte und die eine oder andere knackige Stelle bot – insgesamt aber immer noch zu leicht ausfiel. Wir vertrauen dennoch Meister Tezukas Wort und freuen uns deshalb nicht nur auf alles, was bisher die Yoshi-Serie so stark gemacht hat, sondern auch auf neue Elemente wie den Koop-Modus. Das Spiel wird unter der Wolldecke in jedem Fall zahlreiche Geheimnisse verstecken. Versteckte Routen und Pfade wollen entdeckt sowie kleine Rätsel gelöst werden, um an zuvor nicht erreichbare Objekte zu gelangen. Gut, dass hierbei ein Yoshi auf den anderen zählen kann und man sich dank des kooperativen Zweispielermodus gemeinsam ins Abenteuer stürzen darf. Hier entwirrt sich schließlich der komplette Spielspaß der wonnig-wolligen Welt. Die Yoshis können sich gegenseitig verschlucken und sich dadurch in weiche Wolleier verwandeln, die sich anschließend natürlich auch vom jeweils anderen Yoshi-Partner mit Schmackes auf Gegner und Objekte werfen lassen. **Sebastian Zelada**

Ob sich der Zweispieler-Koop-Modus auch so himmlisch spielt, wie er aussieht, bleibt abzuwarten. Unsere bisherigen Erfahrungen lassen es jedoch vermuten.

Im Mehrspielermodus steigt der Spaß nochmals spürbar. Bis zu drei Freunde darf Kirby auf seine Abenteuerreise mitnehmen.

KIRBY & DER REGENBOGEN-PINSEL

Geschicklichkeit Da der rosa Wonneproppen Kirby offensichtlich genug Knete hat, bekommen wir das Spiel zum günstigen Budgetpreis!

Gute Nachrichten für Fans anspruchsvoller Geschicklichkeitsspiele: *Kirby und der Regenbogen-Pinsel* wird als Budget-Titel erscheinen und damit wahrscheinlich, wie auch *Captain Toad: Treasure Tracker*, in etwa vierzig Euro kosten. Was ihr dafür geboten bekommt, kann sich dabei durchaus sehen lassen. Die fantasievoll gestalteten Welten fallen durch ihre ungewöhnliche Knetmasse-Optik völlig aus der Reihe der meist so gleichförmig designten 08/15-Videospiele. Wie passend, denn die Steuerung des Spiels tut es ebenso.

Die vielseitige Kugel

Der ballförmige kleine Luftikus Kirby kann sich bekanntermaßen in den meisten seiner Abenteuer nicht nur hüpfend und rennend bewegen, sondern sich auch mit Luft vollsaugen und dadurch ballonähnlich durch die Gegend schweben. In *Kirby und der Regenbogen-Pinsel* dagegen rollt er selbstständig durch die Levels und wird per Eingaben auf dem Touchscreen des Gamepads dirigiert. Mit dem Stylus zieht man Linien, die als Plattformen fungieren und über die Kirby dann rollen kann, Schwung aufnimmt oder die Richtung wechselt. Auch vor Gegnern kann man den kleinen Kerl mit flinken Pinselstrichen retten. Das eigenwillige Steuerungskonzept, das innerhalb der Serie nur noch im DS-Teil *Kirby Canvas Curse* zum Einsatz kam, spielt sich dabei lustiger, als es sich vielleicht liest. Für Abwechslung ist dank fantasiereicher Welten und Gegner gesorgt und die bewährten Verwandlungen des Helden sorgen für vertraute Momente. An bestimmten Stellen des Spiels transformiert sich Kirby nämlich in ein U-Boot, eine Rakete oder einen Panzer, um voranzukommen, und bekommt es unter anderem mit Motorsägen- statt Hammerhaien zu tun und zerstört große Plattformen mit Raketensalven. Inzwischen fast selbstverständlich für einen Nintendo-exklusiven Wii-U-Titel ist die Implementierung eines Koop-Modus. Bis zu vier Spieler zeichnen sich hierbei durch die Welten, wobei Spieler 1 zwingend das Gamepad nutzen muss und die restlichen Kameraden wahlweise per Pro-Controller, Wii-Fernbedienung oder Classic Controller Pro ins Abenteuer ziehen. Als kleines Schmankerl ist nun übrigens auch Amiibo-Unterstützung bestätigt, womit es nochmals attraktiver wird, sich eine Kirby-Figur ins Regal zu stellen. Eine schlechte Nachricht haben wir zum Schluss aber noch: Während US-Spieler bereits ab dem 13. Februar in den Genuss des Spiels kommen, steht ein genauer Termin für Europa noch in den Sternen. Sicher ist nur, dass das Spiel im zweiten Halbjahr erscheint.

Sebastian Zelada

Die miniaturhafte Knetwelt sieht auch wegen der Tiefenschärfeeffekte klasse aus.

MEINUNG
Sebastian Zelada

„Auch mit dem Stylus ein echter Spaß und definitiv einen Blick wert!“

Das Steuerungskonzept ist mal was anderes, keine Frage. Deshalb denke ich, dass dieses Spiel die Gemüter, selbst unter Kirby-Fans, spalten wird. Nicht jeder wird sich mit der gut umgesetzten, aber ungewöhnlichen Stylus-Steuerung anfreunden können oder wollen. Ich stehe dem Spiel aufgeschlossen gegenüber, auch wenn ich den ähnlich konzipierten DS-Teil noch nicht gespielt habe. Bis zum zweiten Quartal ist aber auch noch etwas Zeit. Gelegenheit für mich, diese Bildungslücke zu schließen und mich für Kirbys lustiges Knet-Abenteuer warmzuspielen.

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: HAL Laboratory Inc.
Alternative: Wario Ware: Smooth Moves
Termin: 2. Jahreshälfte 2015

Screen-Info: Die Screenshots wurden uns von Nintendo zur Verfügung gestellt und entsprechen unseren bisherigen Anspielerfahrungen mit dem Titel.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Anfang Dezember wurde neben den *Super Mario Bros.*- und dem *New Super Mario Bros.*-Grafik-Varianten zwei weitere Looks für das Spiel bestätigt: jener aus *Super Mario Bros. 3* und der aus *Super Mario World*. Zwischen den verschiedenen Grafik-Stilen dürft ihr zumindest im Editor-Modus jederzeit per simplem Knopfdruck wechseln.

MARIO MAKER

Level-Editor/Jump & Run In *Mario Paint* für das SNES konntet ihr eigene Melodien kreieren. *Mario Maker* lässt euch gleich ganze Spiele selbst erschaffen.

Traurige Nachricht für alle Freunde des pummeligen Klempners: Nintendo hat bekannt gegeben, dass 2015 definitiv kein klassischer Pilzkönigreich-Hüpfer mehr erscheinen wird. Diejenigen, für die *Mario Party 10* aber keine ausreichende Pilz-Dosis ist, müssen allerdings trotzdem nicht verzweifeln. Dank *Mario Maker* basteln sie sich ihr diesjähriges Schnauzbartträger-Abenteuer einfach selbst! Der kunterbunte Level-Editor gibt euch nämlich alle Werkzeuge in die Hand, die notwendig sind, um abwechslungsreiche und knifflige *Mario*-Levels zu erstellen.

Die vielen Gesichter des Mario

Zur Ankündigung des Spiels auf der E3 2014 wurden bereits die verfügbaren Grafik-Stile von *Super Mario Bros.* und *New Super Mario Bros.* vorgestellt. Nun wurde bekannt gegeben, dass ihr eure Kreationen zusätzlich im Licht von *Super Mario Bros. 3* sowie *Super Mario World* erstrahlen lassen könnt. Aber nicht nur das: Auch etwas modernere Bewegungsmanöver des hüpfwilligen Klempners wie der Wandsprung werden möglich sein – ob nur bei angewählter *New Super Mario Bros.*-Engine oder auch bei den anderen Varianten, ist noch nicht bekannt.

So viele Möglichkeiten!

Entgegen dem bisherigen Anschein werdet ihr beim Erschaffen eurer Werke wesentlich mehr Freiheiten haben als angenommen. So könnt ihr etwa das Verhalten von Level-Objekten und Gegnern festlegen, habt neben Standard-Hüpf-Passagen auch Zugriff auf Unterwasser-Abschnitte und legt besondere Hintergründe wie die Schlösser der Koopalinge fest. Zudem wurde nun auch offiziell bestätigt, womit ohnehin fast jeder gerechnet hatte: Eure Werke lassen sich online teilen, ebenso könnt ihr euch die Levels anderer Baukünstler auf die eigene Konsole ziehen. **Lukas Schmid**

Auch das Verhalten von bestimmten Gegenständen lässt sich festlegen. So bestimmt ihr etwa, was aus den Kanonenrohren purzelt.

MEINUNG
Lukas Schmid

„Ein Traum für alle Fans von Level-Editoren – und somit genau das Richtige für mich."

Sobald ein Spiel über einen Level-Editor verfügt, ist's um mich geschehen: Den Großteil meiner Zeit verbringe ich dann mit dem Bauen komplexer Level-Strukturen, und nur einen geringen Anteil meiner Zeit mit dem Gameplay selbst. Zwar sehen meine Kreationen meistens aus wie der bemühte Versuch eines Kleinkindes, aber ich habe trotzdem einen Heidenspaß! Die Aussicht, schon bald eigene *Mario*-Welten erschaffen zu dürfen, erfreut mich somit ungemein. Ich kann es kaum noch erwarten, selbst Pilze, Blöcke und Gumbas zu platzieren und meinen Freunden beim Ausprobieren meiner Kreationen dabei zuzusehen, wie sie mit ungläubigen Gesichtern an meinem Verstand zweifeln.

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
Alternative: New Super Mario Bros. U
Termin: Anfang 2015

Screen-Info: Die hier gezeigten Bilder stammen aus dem Trailer zu *Mario Maker*, den Nintendo auf den Game Awards Anfang Dezember präsentiert hat.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Wenn selbst Wario ängstlich dreinblickt, dann kann nur Bowser hinter der Bande her sein. Erstmals in der Serie ist der Koopa-König auch spielbar!

MARIO PARTY 10

Geschicklichkeit Die zehnte Party des sympathischen Klempners wartet mit einer der radikalsten Änderungen in der Geschichte der Serie auf.

Nach neun *Mario Party*-Spielen müsste eigentlich so langsam die Luft aus der Serie raus sein, richtig? Falsch! Mit der zehnten Iteration der Serie kommt gänzlich frischer Wind in das gesellige Beisammensein der Nintendo-Stars – zum ersten Mal in der Seriengeschichte können Spieler nun nämlich als Bowser spielen. Doch das nicht etwa im Team mit den anderen Charakteren, sondern in spannenden Duellen, bei denen der König der Koopas gegen bis zu vier andere Spieler in den Ring steigt!

Bowser gegen alle!

Grundsätzlich spielt man Bowser auf dem Gamepad, während Spieler zwei bis fünf die Wii-Remotes in die Hand nehmen. Die bisher dazu gezeigten Minispiele sahen schon vielversprechend und spaßig aus. In einem wirft man als Marios Erzfeind Feuerbälle auf eine Plattform, denen die anderen Charaktere ausweichen müssen. Schafft man es, alle armen Tropfe von der Ebene zu tilgen, gewinnt Bowser das Spiel. Bei einem anderen Minispiel befinden sich die Widersacher des Koopa-Königs auf einem von ihm bedienten Flippertisch, auf dem sie stacheligen Kugeln ausweichen müssen. Über Schütteln des Gamepads kann man als Bowser am Automaten rütteln und die Gegenspieler so aus dem Gleichgewicht bringen. Noch ein Beispiel gefällig? Mario und Co. müssen bei einem anderen Spiel wie Hamster in einer Art Laufrad der Hölle um ihr Leben rennen, während ihr in der Rolle des stacheligen Fieslings über hektische Wischbewegungen mit dem Stylus die teuflische Apparatur dreht. Doch nicht nur die neuen Bowser-Spiele versprechen frische Impulse. Es gibt natürlich auch wieder zahlreiche neue Attraktionen, Spielbretter und Minispiele zu entdecken. Bisher gezeigt wurden klassische Geschicklichkeitsprüfungen in Seilhüpfmanier, bei denen Bienenschwärmen ausgewichen werden muss, oder auch Variationen beliebter Action-Minispiele. In einem gilt es, eine Mutant-Tyranha-Pflanze mit Bomben zur Strecke zu bringen. Es darf also mit Recht davon ausgegangen werden, dass das runde Jubiläum der *Mario Party*-Reihe ein gelungener Spaß wird. Und da die Amiibo-Figuren dank *Smash Bros.* richtig eingeschlagen haben, hat Nintendo auch schon versprochen, *Mario Party 10* mit den drolligen Figuren kompatibel zu machen. Mehr Infos gibt's in Kürze! Wir freuen uns drauf!

Sebastian Zelada

Die zahlreichen Action-Minispiele sind so oder so ähnlich bereits seit Jahren bekannt, werden aber wie immer um einige neue Minigames erweitert.

MEINUNG
Sebastian Zelada

„Es ist wieder mal Party-Time und ich freue mich seit Langem richtig darauf!"

Für meinen Geschmack hat die Serie in den letzten Jahren ein wenig an Reiz verloren. Kein Wunder: Nach neun Ablegern gehen einem schon mal die Ideen aus. Nun haben wir mit der Wii U aber eine Konsole, die mit dem asynchronen Mehrspielermodus via Gamepad ein tolles Feature bietet, das Nintendo gut zu nutzen weiß. Mit Bowser kommt dazu ein Charakter ins Spiel, für den diese Mechanik wie geschaffen ist. Ich bin gespannt, wie sich die Einer-gegen-vier-Minispiele in natura spielen!

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nd Cube
Alternative: Wii Sports Club
Termin: 2015

Screen-Info: Die Screenshots wurden uns von Nintendo zur Verfügung gestellt, unsere Gameplay-Erfahrungen bestätigen die grafische Qualität.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Unzählige Rennserien könnt ihr im Spiel bestreiten. Vom Go-Kart über diverse Oldtimer bis hin zu Formel-Klassen. Natürlich auch dabei: Die beliebte GT3-Meisterschaft.

PROJECT CARS

Rennspiel Das Mammutprojekt biegt auf die Zielgerade ein und erscheint in Kürze – eine Fassung für Wii U folgt im Laufe des Jahres. Realitätsnahe Fahrphysik und gigantischer Umfang locken.

MEINUNG
David Mola

„Als simulationslastiges Rennspiel ist *Project Cars* auf der Wii U konkurrenzlos."

Auf dem Papier ist *Project Cars* das perfekte Rennspiel für alle, die es gerne etwas realistischer haben. Ob die Entwickler alle Pläne umsetzen und sämtliche Features auch ins Spiel integrieren können, steht freilich auf einem anderen Blatt. Ein ausführlicher Test wird es zeigen. Dass die Wii-U-Fassung deutlich nach allen anderen erscheint, sehe ich als gutes Omen. So bleibt genug Zeit für einen sauberen Port und hoffentlich für eine sinnvolle Einbindung des besonderen Controllers. Eine Rennsimulation fehlt bis dato im Spieleaufgebot der Wii U. Ich bin guter Dinge, dass mit *Project Cars* ein ganz hervorragender Vertreter dieser Gattung vor der Tür steht.

INFOS

Hersteller: Bandai Namco
Entwickler: Slightly Mad Studios
Alternative: Need for Speed: Most Wanted U
Termin: 2015

Screen-Info: Die gezeigten Bilder stammen vom Hersteller und zeigen das Spiel in Full-HD-Auflösung. Auf der Wii U soll es in 720p und mit 30 fps laufen.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Anhänger von realistisch geprägten Rennspielen gucken auf der Wii U bislang in die Röhre. *Mario Kart 8* oder *NfS: Most Wanted U* besetzen schließlich nur die Nische der Arcade-Racer. Wer gerne an Wageneinstellungen schraubt oder unzählige Trainingsrunden dreht, um Bestzeiten zu unterbieten, muss aber vielleicht nicht mehr allzu lange warten. Das ambitionierte *Project Cars* steht in den Startlöchern und erscheint bereits im März für den PC, PS4 und Xbox One. Einen Termin für Wii U gibt es zwar noch nicht, aber die Entwickler betonen stetig, dass es definitiv eine Version geben wird und sie vermutlich noch 2015 erscheinen soll.

Alles drin, alles dran.

Das Spiel bietet alles, was das Rennfahrerherz begehrt: Rennstrecken aus aller Welt, Go-Karts, Supersportwagen, Oldtimer, komplette Rennserien und großartige Wettereffekte, die nicht nur optische Spielerei sind, sondern auch Auswirkungen aufs Fahrgefühl haben. Dazu einen motivierenden Karrieremodus und ein Schadensmodell, das spektakuläre Unfälle passend darstellt. Ganz abgesehen von einer clever agierenden KI, ausgefeilter Fahrphysik und unzähligen Multiplayer-Optionen. So jedenfalls die Versprechen der Entwickler.

Und tatsächlich: Spielt man die (PC-exklusive) BETA-Version, wirkt keines dieser Versprechen übertrieben. Die vielen verschiedenen Wagen verhalten sich allesamt nachvollziehbar und glaubwürdig, die Karriere motiviert permanent zum Weitermachen und Fahren bei Regen ist anspruchsvoll sowie optisch atemberaubend.

Hochglanzoptik mit Abstrichen

Apropos optisch atemberaubend: Der einzige Unterschied auf der Wii U soll die Grafik sein. In 720p und auf 30 fps beschränkt wird das Rennspiel dann erstrahlen. Wichtiger aber: Die Fahrphysik und der Umfang sind identisch. Sollten die Entwickler die einzigartigen Möglichkeiten des Wii-U-Gamepads auch konsequent nutzen, könnte die Nintendo-Version spielerisch sogar allen anderen etwas voraus haben. Wir warten und hoffen! **David Mola**

In der Cockpit-Ansicht seid ihr mittendrin statt nur dabei. Das Gefühl für Geschwindigkeit und die tollen Wettereffekte kommen so noch besser zur Geltung.

Die Schlachten des Spiels laufen rundenbasiert ab. Seid ihr an der Reihe, dürft ihr jedoch wie in einem Third-Person-Shooter direkt gegen eure Widersacher vorgehen.

Visuelle Gags sorgen für einen einzigartigen Stil. Dieser Gegner etwa drückt seine Ratlosigkeit durch ein Fragezeichen über seinem virtuellen Soldatenkopf aus.

CODE NAME: S.T.E.A.M.

Strategie Das Viktorianische London: Wer dabei nicht nur an Sherlock Holmes, sondern auch an Alien-Invasionen und wilde Schießereien denkt, ist bei *Code Name: S.T.E.A.M.* richtig.

Intelligent Systems hat sich neben etlichen anderen Spielen vor allem durch die Vorzeige-Strategiereihen *Fire Emblem* und *Advance Wars* bei Nintendo-Fans einen Namen gemacht. Wenig überraschend, dass auch das nächste Projekt des Entwicklers wieder einmal die Herzen der virtuellen Strategen zum Glühen bringen dürfte: In *Code Name: S.T.E.A.M.* begebt ihr euch in Gestalt zahlreicher, zumeist von literarischen Figuren inspirierten Figuren in ein durch Steam-Punk-Elemente geprägtes London, um eine Invasion bösartiger Außerirdischer abzuwehren. Primärer Protagonist ist der ungestüme Henry Fleming, der seine Kameraden mit sicherer Hand in den Kampf um die Erde führt.

Back to Life

Hierzu begebt ihr euch auf ausladende Schlachtfelder und zieht in rundenbasierten Kämpfen gegen eure Feinde ins Feld. Seid ihr mit eurem Angriff an der Reihe, geht's etwas direkter zu: In bester Third-Person-Shooter-Manier nehmt ihr eure Gegner in diesen Momenten aufs Korn und versucht, euch für die nachfolgenden Runden einen strategischen Vorteil zu verschaffen. Sollte einer eurer Mitstreiter hierbei das Zeitliche segnen, heißt dies nicht wie in *Fire Emblem* oder *Advance Wars*, dass er für den Rest des Spiels im virtuellen Nirwana weilt: Stattdessen könnt ihr ihn mithilfe von speziellen Medaillen wieder zum Leben erwecken, was gerade bei langen Schlachten für ein weniger frustrierendes Spielerlebnis sorgen dürfte.

Henry Fleming ist der Protagonist des Spiels – und entstammt ebenfalls einer literarischen Vorlage. Na, wisst ihr, um welchen Roman es sich dabei handelt?

Mehrspieler-Strategen

Allzu ernst nimmt sich *Code Name: S.T.E.A.M.* nicht. Die comichafte Grafik ist geprägt von schrillen Farben und übertriebenen Animationen; witzige Effekte wie Schriftzüge, welche in Batman-Manier Geräusche visualisieren, sorgen für Laune. Übrigens werdet ihr die Farbenpracht nicht nur alleine erleben können: Entweder lokal oder online gebt ihr anderen Strategen in verschiedenen Mehrspieler-Modi Saures. Für ordentlich Langzeitmotivation nach Abschluss der Kampagne dürfte somit gesorgt sein.

Lukas Schmid

MEINUNG
Lukas Schmid

„Der Entwickler Intelligent Systems weiß genau, was er tut – da bin ich mir sicher."

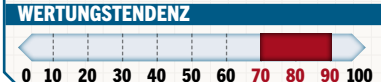
Während mich *Fire Emblem* nie hundertprozentig fesseln konnte, habe ich in die *Advance Wars*-Spiele schon mehr Stunden investiert, als ich mir selbst gegenüber zugeben möchte. Insofern freue ich mich schon sehr darauf, mich bald auf ein weiteres virtuelles Schlachtfeld der Entwickler zu begeben. Dem bisherigen Anschein nach könnte sich *Code Name: S.T.E.A.M.* dank frischer Ideen wie der Third-Person-Abschnitte und des abgefahrenen und humorvollen Stils sogar als Intelligent Systems' Meisterstück herausstellen. Lange dauert es zum Glück nicht mehr, bis ich diese These endlich selbst überprüfen kann – schon im Mai dieses Jahres ist's so weit!

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Intelligent Systems
Alternative: Fire Emblem: Awakening
Termin: Mai 2015

Screen-Info: Die Bilder stammen von der Homepage des Spiels. Das fertige Spiel dürfte den ebenfalls veröffentlichten Gameplay-Videos nach genauso aussehen.

WERTUNGSTENDENZ



HARVEST MOON 3D DAS VERLORENE TAL

Simulation Lebenssimulation trifft *Minecraft*: Verändert die Landschaft eurer Farm frei nach Belieben und werdet zum angesehenen Bauern.

Harvest Moon 3D: Das verlorene Tal führt euch in das titelgebende Tal, das von einem nie enden wollenden Winter heimgesucht wird. Nach einem Schneesturm trefft ihr als erschöpfter Reisender auf Geister, die euch bitten, die verschwundenen Jahreszeiten wieder zurückzuholen. Dafür helft ihr Dorfbewohnern und unterstützt die Erntegöttin höchstselbst. Wie für ein *Harvest Moon*-Spiel typisch, bewirtschaftet ihr einen Bauernhof, pflanzt zahlreiche Pflanzen, züchtet Tiere und gründet eine Familie. Als neues Element dürft ihr die Umgebung nun ähnlich wie im Blöckchenspiel *Minecraft* nach Belieben verändern. So könnt ihr mit eurer Schaufel Höhlen ausheben, Berge erschaffen sowie Straßen und sogar Brücken bauen, um an neue Orte zu gelangen. Ist euch der Weg zum nächsten Fluss etwa zu weit, legt ihr einfach einen eigenen Fischteich zum Angeln in der Nähe eures Eigenheims an oder leitet kurzerhand den Fluss um. *Harvest Moon 3D: Das Verlorene Tal* kommt übrigens vom Entwicklerstudio Natsume, welches die Markenrechte an der Serie hält, aber nicht an den Vorgängern mitgewirkt hat. Der „echte" Nachfolger von den bisherigen *Harvest Moon*-Machern hört nun auf den Namen *Story of Seasons*. *Das Verlorene Tal* erscheint im Frühjahr 2015. **Quirin Anetseder**

INFOS

Hersteller: Bergsala Lightweight
Entwickler: Natsume
Alternative: Harvest Moon: A New Beginning
Termin: 1. Quartal 2015

Screen-Info: Das hier abgedruckte Bild stammt vom offiziellen Twitter-Account des Entwicklers Natsume. Das fertige Spiel dürfte genau so aussehen.

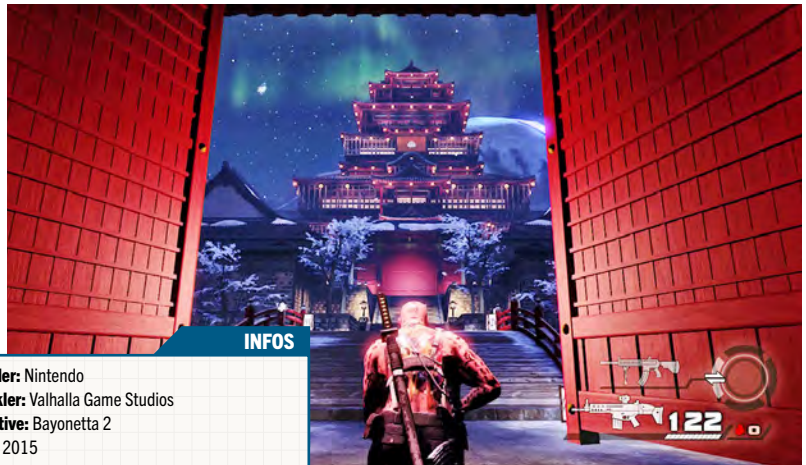
WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Wer ein guter Bauer sein will, besitzt natürlich Tiere wie Schafe und Kühe, um die er sich hingebungsvoll kümmert. Dafür gibt's Liebe und Ressourcen vom Knuddel-Getier.

DEVIL'S THIRD

Action *Duke Nukem* ist euch zu pazifistisch? Dann dürfte *Devil's Third* euren Geschmack treffen.



Ob vor asiatisch angehauchter Kulisse oder auf amerikanischem Boden: Ivan verteilt überall ordentlich Kopfnüsse.

Game-Designer Tomonobu Itagaki zufolge erscheint *Devil's Third* auf jeden Fall noch 2015 für die Wii U. Dabei handelt es sich um Itagakis erstes Projekt zusammen mit seinem neuen Studio Valhalla Game Studios, nachdem er Tecmo 2008 im Streit verlassen hatte. Nintendo selbst fungiert nun als Publisher. Freudige Nachricht für Action-Fans: Weitere Kooperationen mit dem Mario-Konzern schließt Itagaki für die Zukunft nicht aus. Die Hintergrundgeschichte des brutalen Acion-Spektakels baut auf dem realen Kessler-Syndrom auf, welches besagt, dass der im Weltraum schwebende Elektro-Müll irgendwann ein großes Problem für Raumfahrt und Satelliten darstellen wird. In *Devil's Third* ist's schon so weit: Die Zerstörung aller Satelliten im Orbit durch den Schrott hat zu Chaos und einem globalen Krieg geführt. Der in punkto Macho-Getue sogar an Duke Nukem heranreichende Held Ivan zieht nun sowohl im Nah- als auch im Fernkampf in diese apokalyptische Schlacht. Schauplätze des Gemetzels werden dem bisherigen Informationsstand nach Europa, Asien und Amerika sein. Zusätzlich zum Singleplayer-Modus wird es einen Mehrspieler-Modus geben, bei dem online miteinander gezockt und gemetzelt werden kann. **Dominik Wulf**

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Valhalla Game Studios
Alternative: Bayonetta 2
Termin: 2015

Screen-Info: Der Screenshot stammt vom Entwicklerstudio Valhalla Game Studios und zeigt, wie das fertige Spiel vermutlich aussehen wird.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

HATSUNE MIKU: PROJECT MIRAI

Geschicklichkeit Sega entschädigt die wartenden Fans mit einer großen Best-of-Tournee.

Macht euch bereit: Für den nächsten Ton müsst ihr B und Unten gleichzeitig gedrückt halten.

Auf der Playstation 3 samt dem Handheld-Pendant Vita ist Hatsune Miku schon seit Jahren ein oft gesehener Gast – und das sogar weltweit. Zwar stattete das Mädchen mit den türkisen Twintails auch dem 3DS schon seit 2012 gleich zwei Besuche ab, doch fanden diese ausschließlich in Japan statt. Dank zunehmender Popularität im Westen hat Sega sich nun aber entschlossen, auch den Fans hierzulande eine Eintrittskarte zukommen zu lassen. Mit einer schnöden Umsetzung belässt man es dabei nicht. *Project MIRAI Remix* basiert zwar zum größten Teil auf dem zweiten Teil der Handheld-Reihe, bekommt aber eine Menge neuer Updates und Inhalte spendiert. Das grundsätzliche Gameplay der Playstation-Titel bleibt unverändert: Während Miku und ihre Gesangspartner einen der insgesamt 47 Songs zum Besten geben, müsst ihr im Vordergrund auftauchende Tastensymbole im richtigen Moment drücken, damit der Auftritt ein glückliches Ende findet. Auf dem 3DS ist das Geschehen ein wenig übersichtlicher, da die Symbole hier durch eine Linie miteinander verbunden sind. Drei Schwierigkeitsgrade erleichtern euch noch zusätzlich den Einstieg. Auch im Backstage-Bereich von *Project MIRAI Remix* gibt es einiges zu entdecken – unter anderem ein *Puyo-Puyo*-Minispiel, einen von euch selbst bestückbaren Wohnraum für Miku und Co. und einen Modus für Augmented-Reality-Features. **Marco Cabibbo**

INFOS

Hersteller: Sega
Entwickler: Sega
Alternative: Theatrhythm: Final Fantasy
Termin: 2015

Screen-Info: Der Screenshot entstammt dem japanischen Trailer des Spiels. Hierzulande wird das Spiel, bis auf die Texte, identisch aussehen.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

MARIO VS. DONKEY KONG

Geschicklichkeit Die Serie, die ein wenig an *Lemmings* erinnert, ist wieder da.

Eine von zahlreichen Perlen des kommenden Jahres finden wir hier. Die *Mario vs. Donkey Kong*-Reihe startete einst auf dem DS, der, wie wir alle wissen, den Startschuss für die Touchscreen-Steuerung im Nintendo-Universum markierte. Da ist es nur konsequent, dass der neueste Serienableger auf der Wii U erscheint, die ebenfalls über berührungsempflindliche Eingabemöglichkeiten verfügt. Und nicht nur das: Es ist auch der erste Teil aus der Reihe, den Nintendo für eine Heimkonsole entwickelt. Das Spielprinzip orientiert sich dabei am Klassiker *Lemmings*: Ihr dirigiert selbstständig laufende Mario- und Peach-Figuren durch Levels voller Fallen, indem ihr beispielsweise Plattformen mit dem Stylus auf den Bildschirm zaubert. Nach und nach arbeitet ihr euch so zum Ende jeder Stage, die jeweils nur aus einem einzigen Bildschirm besteht. Das klingt vielleicht einfach, ist es aber mitnichten! Die Levels werden stetig kniffliger, die Aufgaben kontinuierlich anspruchsvoller und in den späteren Ebenen kann der Kopf schon Mal anfangen zu rauchen! Wer sich durch die mit Hindernissen gespickten Standardkurse gespielt hat oder sich vielleicht gar nicht mit diesen herumschlagen möchte, wird übrigens die Möglichkeit haben, auf einen schier unendlichen Fundus an Online-Levels aus der Community zurückzugreifen. Ein einfaches, aber effizientes Kommentar- und Bewertungssystem soll dabei helfen, die Meisterwerke anderer Spieler von den Müll-Levels liebloser Pseudodesigner zu trennen. Ob ihr das Zeug zu ersterer Kategorie habt, könnt ihr im Laufe des Jahres unter Beweis stellen, wenn das Spiel erscheint. Der Leveleditor soll euch alle Möglichkeiten an die Hand geben, Welten zu erschaffen, die denen der Entwickler in nichts nachstehen. Wir sind gespannt, wann und vor allem zu welchem Preis das Spiel letztlich erscheinen wird. Unsere Stylus-Stifte sind gespitzt! **Sebastian Zelada**

Jedes Level wird auf dem TV abgebildet. Durch die Stylus-Eingaben schaut ihr aber hauptsächlich auf den Screen des Gamepads, auf dem es ebenfalls dargestellt wird.

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
Alternative: Captain Toad: Treasure Tracker
Termin: 2015

Screen-Info: Das Bild stammt von Nintendos Presseabteilung und bildet das bisher gezeigte Gameplay realitätsgetreu ab.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

eSHOP WWW Nur als Download erhältlich!

Achtung, liebe Leser: Alle Vorschauen auf dieser und den folgenden fünf Seiten behandeln Spiele für den Nintendo eShop. Ihr bekommt diese also nur per Download!

Auch im Weltraum geben die Roboter den Ton an – in diesem Fall sogar im wörtlichen Sinne. Wir sind schon gespannt, welche Rolle die lustige Musikanten-Truppe spielen wird.

STEAMWORLD HEIST

Strategie Es hat sich ausgebuddelt – anstatt eines ressourcenbasierten Grabe-Abenteuers im Wilden Westen führt euch der Nachfolger von *Steamworld Dig* in strategische Weltraumschlachten.

MEINUNG
Lukas Schmid

„Anderes Spielprinzip, aber derselbe, abgefahrene Charme – das könnte was werden."

Die Entwickler hätten es sich einfach machen und einen kaum veränderten Nachfolger zu *Steamworld Dig* produzieren können. Stattdessen gehen sie ein Risiko ein und stellen mit *Heist* so ziemlich alles auf den Kopf: Anstatt eines Action-Hüpfers mit Ressourcen-Looting erwartet euch ein Strategiespiel und der mit Steampunk-Elementen versetzte Wilde Westen des Vorgängers weicht einem Weltraum-Setting – in dem die Raumschiffe allerdings weiterhin mit Dampf betrieben werden. Hieran zeigt sich, dass die abgedrehte Atmosphäre das Einzige ist, dem die Entwickler treu bleiben. Da diese schon im ersten Teil ein ausschlaggebender Punkt für den Erfolg war und das Strategie-Konzept spannend klingt, verspricht *Steamworld Heist* jede Menge Spielspaß.

INFOS

Hersteller: Image & Formx
Entwickler: Image & Form
Alternative: Steam World Dig
Termin: 1. Quartal 2015

Screen-Info: Die Bilder stammen von der Homepage sowie aus dem Ankündigungstrailer des Spiels. Darauf zu sehen ist die HD-Version des Titels.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Ursprünglich 2013 für den 3DS erschienen, wurde *Steamword Dig* nach und nach für so ziemlich alle aktuellen Download-Plattformen umgesetzt. Das Spielprinzip blieb aber, egal auf welcher Hardware, dasselbe: In einem Wilden Westen im Steampunk-Design macht sich Protagonist Rusty auf, um unterirdisch Ressourcen zu sammeln, Gegner zu besiegen und Hüpfpassagen zu meistern. Trotz der Ankündigung des Nachfolgers *Steamworld Heist* ist es jedoch fraglich, ob ihr ein weiteres Mal mit dem charismatischen Blechkameraden ins Abenteuer ziehen werdet: Nicht nur ist die Fortsetzung viele Hundert Jahre nach den Ereignissen des ersten Teils angesiedelt, nein, die Welt des Vorgängers wurde kurzerhand pulverisiert und die Überlebenden schlagen sich nun im Weltraum durch.

Genug gegraben

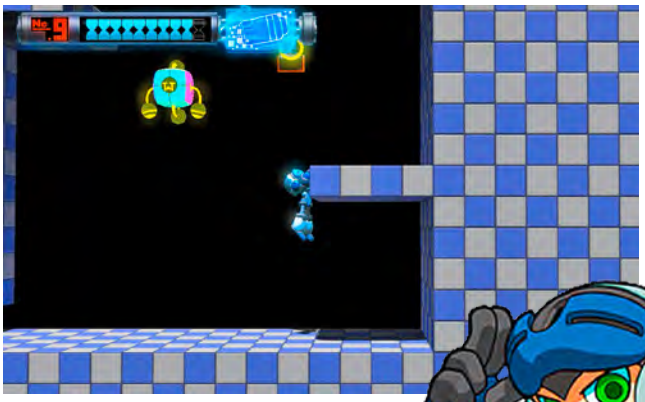
Das ist aber nicht die einzige Abkehr vom Konzept des *Steamworld*-Erstlings. Anstatt eines actionlastigen Jump & Runs erwartet euch diesmal ein reinrassiges Strategie-Spiel in den Weiten des Weltalls. Auf der Suche nach zum Überleben benötigtem Wasser reist ihr durch die unendlichen Weiten, erforscht fremde Planeten und liefert euch Gefechte mit euch feindlich gesinnten Schiffen. Wie im Vorgänger findet das Geschehen in 2D statt: Auf dem bisher veröffentlichten Bildmaterial sind Roboter-Gruppen zu sehen, die sich in Räumlichkeiten gegenüberstehen, die von Deckungsmöglichkeiten und verwinkelten Arealen geprägt sind. Wie genau das Strategie-Gameplay in der Praxis funktionieren wird, wurde noch nicht bekannt gegeben.

Feinstaub im Weltraum

Wenn sich auch sonst alles ändert, so soll der gelungene *Steamworld*-Humor unangetastet bleiben und das Spiel sich von anderen Strategie-Titeln abheben. Die liebevolle Grafik wirkt ebenso, als wäre sie direkt aus dem Vorgänger übernommen, glänzt aber durch eine wesentlich höhere Auflösung und hübsche Effekte. Wie Fans des Erstlings die drastischen Veränderungen zu *Steamworld Dig* aufnehmen werden, bleibt abzuwarten – als alleinstehendes Abenteuer wirkt *Steamworld Heist* jedoch schon ausgesprochen vielversprechend. **Lukas Schmid**

Gegraben wird nicht mehr, stattdessen stehen nun strategische Schlachten auf dem Plan. Wie die genau ablaufen werden, ist bisher noch nicht bekannt.

Mighty No. 9 wird ziemlich offensiv als geistiger Nachfolger zu *Mega Man* beworben. Dem bisherigen Anschein nach dürfte diese Selbsteinschätzung zutreffen.



Eine Grafikbombe wird das Spiel nicht. Das lässt sich angesichts des tollen Gameplays aber verschmerzen.

MIGHTY NO. 9

Jump & Run Ein Blaumann der etwas anderen Art: Anstatt mit Mario, Luigi und Co. dürft ihr in diesem Jahr mit einem neuen Helden durch ein vielversprechendes Abenteuer hüpfen – und fröhlich ballern.

Na, das ging jetzt aber fix: „So gut wie fertig" sei das neue Action-Hüpfer-Baby von *Mega Man*-Erfinder Keiji Inafune, gab der gute Mann höchstpersönlich Anfang Januar mittels eines auf der offiziellen Homepage veröffentlichten Videos bekannt. Dabei waren die Entwickler selbst bei der Bekanntgabe der Entwicklung Mitte 2013 noch von einem Release im Jahr 2016 ausgegangen. Der enorme Zuspruch sowie die gewaltigen Spendensummen via Kickstarter dürften einen großen Teil dazu beigetragen haben, dass das Spiel nun wesentlich früher Wirklichkeit wird als ursprünglich angenommen. Der Grund für die große Spieler-Liebe hat gute Gründe: *Mighty No. 9* sieht bisher sehr unterhaltsam und ordentlich fordernd aus.

Mighty Brüderzwist

Protagonist Beck teilt sich nicht nur das Aussehen sowie seinen Erfinder mit Mega Man: Auch ansonsten erweist sich *Mighty No. 9* als ein geistiger Nachfolger zu den Spielen des blauen Roboters. Heißt im Klartext: Ihr hüpft durch bunte 2D-Levels, überwindet fiese Passagen, beweist euch im Kampf gegen teils bewusst unfair platzierte Gegner und stellt euch an den Enden der Levels acht übermächtigen Bossen – den anderen „Mighty No.'s". Wem das zu wenig erscheint, der sei beruhigt: Dank der großen Kickstarter-Unterstützung dürft ihr euch neben den acht Primärlevels auf einen ganzen Batzen Zusatzinhalte freuen. Geschont werdet ihr hierbei nicht; in bester Retro-Manier wird der Schwierigkeitsgrad des Hüpfers ordentlich knackig ausfallen und somit auch diejenigen fordern, für die *Shovel Knight* ein Spaziergang war.

Was dich nicht umbringt …

Neben eurer Standard-Schusswaffe stehen euch im Kampf gegen eure Widersacher noch andere Möglichkeiten offen, sobald ihr einen von ihnen besiegt habt: Ebenfalls wie in *Mega Man* übernehmt ihr nach gewonnenen Schlachten gegen ausgewählte Bösewichte nämlich gewisse Fähigkeiten eurer Rivalen. Neben neuen Waffensystemen finden sich hierbei auch Kräfte, die euch beim Vorankommen in den Levels weiterhelfen, indem sie euch etwa mittels Magnetkraft an bestimmten Wänden laufen lassen. Das alles klingt bereits sehr unterhaltsam. Lediglich die in den Gameplay-Videos präsentierte, relativ unspektakuläre Grafik dürfte gerne noch etwas Feintuning erhalten. Da uns abseits dieses Mangels bisher aber kaum andere Kritikpunkte zu *Mighty No. 9* einfallen, sehen wir dem baldigen Release freudig entgegen. **Lukas Schmid**

Oftmals gehen zahlreiche Dinge gleichzeitig auf dem Bildschirm ab. Nur wer auch dann die Übersicht behält, hat eine Chance, die Levels siegreich abzuschließen.

MEINUNG
Lukas Schmid

„Die Einflüsse von *Mega Man* sind klar erkennbar – trotzdem verspricht der Action-Hüpfer viel Eigenständigkeit."

Mega Man begleitet mich als Videospieler seit vielen Jahren und einige qualitativen Ausreißer der Serie nach unten in den letzten Jahren haben leider ein wenig an der Relevanz des blauen Hüpfhelden geknabbert. Während ein neues Abenteuer des Roboters somit weiterhin auf sich warten lässt, dürfte *Mighty No. 9* einen mehr als würdigen Ersatz darstellen. Abseits der wenig berauschenden Grafik trifft das Abenteuer dem bisherigen Anschein nach alle richtigen Noten und verspricht, den Retro-Charme *Mega Mans* mit einem Twist ins neue Jahrtausend zu hieven. Statt sich ausschließlich auf Bewährtem auszuruhen, versprechen Features wie die Spezialkräfte Becks oder die zahlreichen Zusatz-Inhalte viel Eigenständigkeit.

INFOS

Hersteller: Comcept
Entwickler: Comcept/Inti Creates/Abstraction Games
Alternative: Mega Man X (VC)
Termin: 1. Quartal 2015

Screen-Info: Die Bilder entstammen der Alpha-Phase des Spiels. Comcept hat sie zum Start ebenjener auf der offiziellen Homepage veröffentlicht.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

A.N.N.E

Action-Adventure Wenn Samus Aran keine Zeit hat, muss eben Nummer25 ran! Auf der Suche nach seiner holden Roboter-Maid springt und schießt er sich durch ein vielversprechendes Abenteuer.

Riesige Gegner mit mächtigen Attacken, eine verwinkelte Oberwelt, massenweise Umgebungsrätsel und versteckte Items an jeder Ecke – da fühlen sich *Metroid*-Fans heimisch!

MEINUNG
Benjamin Kegel

„Man kann nie genug Metroidvania haben – und *A.N.N.E* stillt den Hunger sehr gelungen."

Super Mario. Gradius. Metroid. Mega Man. R-Type. Castlevania – nur einige der Spiele, die Ein-Mann-Entwickler Mo als seine wichtigsten Vorbilder für *A.N.N.E* beschreibt. Man merkt: Der Knabe hat ein Faible für die 8- und 16-Bit-Äras. Zum Glück hat er dem bisherigen Anschein nach auch genug Talent, um mit seinem vielversprechenden Robo-Abenteuer an die Qualitäten ebendieser Titel anzuschließen. Die Hintergrundgeschichte klingt spannend, das Spielprinzip ist bekannt, aber offenbar sehr potent umgesetzt und die Grafik sowie die Atmosphäre versprühen genug Eigenständigkeit, um sich von vergleichbaren Abenteuern abzusetzen. Ich glaube, das wird was!

INFOS

Hersteller: Gamesbymo
Entwickler: Gamesbymo
Alternative: Super Metroid
Termin: 2015

Screen-Info: Die Bilder haben wir von dem Entwickler zur Verfügung gestellt bekommen. Sieht doch schick aus, findet ihr nicht auch?

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Liebe unter Robotern ist ein kurioses Konzept: Ist eine solch starke Emotion unter Maschinen überhaupt möglich? Kann ein Computer fühlen? Und sollte es einer künstlichen Intelligenz erlaubt sein, ihren eigentlichen Zweck hinter sich zu lassen, um romantischen Gefühlen nachzugehen? Immerhin die letzte dieser drei Fragen wird in der Spielwelt von *A.N.N.E* klar beantwortet: Liebe unter Robotern ist verboten und gilt als Programmierfehler – die Strafe darauf lautet: Verbannung und Dekonstruktion. So geschah es auch mit der Namenspatronin des Spiels: Weil sie eine andere Maschine liebte, wurde die Androidin A.N.N.E in ihre Einzelteile zerlegt und diese über den gesamten Planeten Gomi verstreut. Und so würde diese rührende Geschichte auch schon tragisch enden, gäbe es da nicht euch: Ihr schlüpft in die Haut von Nummer25, ebenjenem Roboter, für den A.N.N.Es künstliches Herz schlug. Und ihr macht euch auf zum Planeten Gomi, um die verstreuten Einzelteile eurer Geliebten wieder zusammenzusetzen.

Hardware-Updates allerorten

Keine einfache Aufgabe, schließlich stellt ihr euch mit Nummer25 gegen einen ganzen Planeten, der nach A.N.N.E nun auch euch an die Bolzen und Kabel will! Doch obwohl ihr solch eine gigantische Übermacht gegen euch habt, seid ihr nicht wehrlos: Wie sich das für ein echtes Metroidvania gehört, werdet ihr mit jedem besiegten Gegner stärker und schaltet neue Upgrades frei. Dank dieser könnt ihr immer mehr Gebiete betreten, knackige Puzzles lösen oder euch sogar mit bildschirmfüllenden Gegnern anlegen! Immerhin auf euer treues Kampfschiff könnt ihr euch während dieser spannenden Reise verlassen: Der kleine Raumkreuzer ist zu Beginn des Spiels noch ziemlich schwach unterwegs, lässt sich aber aufwerten und mit neuen Fähigkeiten ausrüsten. So schleppt ihr mit eurem Flieger schon bald riesige Felsbrocken durch die Gegend, um Brücken zu bauen oder Feinde zu zerquetschen, bevor ihr anschließend wieder zu Fuß durch die toll gestaltete Welt springt, rennt, forscht und feuert.

Benjamin Kegel

Sieht er nicht schick aus, euer kleiner Raumkreuzer? Er hört übrigens auf den Namen „Der große Wal" – bewegt sich trotz des wuchtigen Titels aber sehr elegant.

FAST RACING NEO

Wir präsentieren: Streckenbild Nummer eins! Doch noch spannender wird's mit …

… Streckenbild Nummer zwei! Hoffen wir, das Shin'en bald mal echte Bilder zeigt.

Rennspiel Von null auf hundert oder doch mit Vollgas gegen die Wand?

Wer steht nicht auf schnelle virtuelle Vehikel, die mit abnormen Geschwindigkeiten über Pisten düsen? Zugegeben, zwar nicht jeder, aber *Fast Racing Neo* wird bestimmt viele Fans finden. Der Vorgänger, *Fast Racing League*, orientierte sich am Aussehen von *Wipeout*, in Sachen Strecken tendierte es eher in Richtung des von Fans geliebten *F-Zero*. Dieser Titel allerdings verstrahlt ein etwas anderes Flair, allerdings wollte das Entwicklerteam dieses Renn-Erlebnis nicht allzu real gestalten. Was die Grafik angeht, wird hier mit einer Auflösung von 720p gerechnet, laufen wird es laut Aussagen auf stabilen 60 Frames pro Sekunde. Bleibt abzuwarten, ob *Fast Racing Neo* seinem Vorgänger treu bleibt oder sogar eine komplett eigene Note bekommt. Dinge wie Release-Termine und Screenshots waren bisher von Shin'en rar gesät, allerdings bestätigten sie, dass sie weiterhin mit voller Kraft mit der Entwicklung des Rennspektakels beschäftigt sind. **Marco Cabibbo**

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Shin'en Multimedia
Alternative: Fast Racing League
Termin: 2015

Screen-Info: Echtes Material gibt's kaum. Immerhin hat Shin'en Multimedia nun diese beiden Screenshots veröffentlicht, die zwei Strecken-Designs zeigen.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

AZURE STRIKER GUNVOLT

Natürlich stellen sich euch auch regelmäßig richtig große Bossgegner in den Weg.

Wenn Gunvolt mithilfe seiner Blitzkraft austeilt, bleibt kein Stein auf dem anderen!

Action Zwei schlagkräftige Jugendliche mit Superkräften im Kampf gegen einen Großkonzern

Fans von *Mega Man* dürfen sich freuen. Schon diesen Winter erscheint mit *Azure Striker Gunvolt* ein 2D-Action-Sidescroller im Stile des blauen Kampfroboters für den eShop des Nintendo 3DS. *Mega Man*-Schöpfer Keiji Inafune arbeitet aktuell nicht nur an *Mighty No. 9*, sondern zusammen mit Inti Creates auch an diesem Projekt. In der Welt von *Azure Striker Gunvolt* besitzen einige Leute übersinnliche Kräfte durch eine Macht namens Septima. Der finstere Großkonzern Sumeragi unterdrückt die sogenannten Adepten und führt fragwürdige Experimente an ihnen durch. Nun liegt es an euch, im Namen der Rebellengruppe QUILL für Gerechtigkeit zu sorgen. Der jugendliche Held Gunvolt besitzt die Fähigkeit, Blitze zu kontrollieren. Mithilfe einer Laserwaffe markiert ihr Feinde und nutzt eure Septima-Kräfte, um dann mit einer elektrischen Sphäre Schaden auszuteilen. Die Geschichte wird während des Spiels in einer Art Light-Novel-Stil erzählt, was besonders Anime-Fans ansprechen dürfte. Inti Creates hat zudem angekündigt, dass *Azure Striker Gunvolt* für den Release in Europa deutsche Texte erhalten wird. **Quirin Anetseder**

INFOS

Hersteller: INTI Creates Co., Ltd.
Entwickler: INTI Creates Co., Ltd.
Alternative: Mega Man X (VC)
Termin: 1. Quartal 2015

Screen-Info: Die Bilder stammen von der Homepage der Entwickler. Es ist davon auszugehen, dass das fertige Spiel dem entsprechend aussehen wird.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

AZTEZ

Action Wem *MadWorld* nicht genug war, der zieht bald in eine weitere schwarz-weiß-rote Schlacht.

MadWorld war einer der gelungensten, aber auch der brutalsten Action-Titel für die Wii und überzeugte durch die schwarz-weiße Grafik und das fröhlich spritzende Blut als einzige Farbgebung. Team Colorblind geht mit seinem Werk *Aztez* in eine sehr ähnliche Richtung: Lediglich der rote Lebenssaft verleiht der ansonsten in Schwarz und Weiß gehaltenen Welt Farbe. Wie der Titel vermuten lässt, dreht sich der Action-Prügler um die Azteken. Euer Ziel ist es, deren Imperium auszudehnen und zu bewahren. Zufallsgenerierte Events und Herausforderungen sollen laut Entwickler-Aussage dafür sorgen, dass kein Durchgang durch das Spiel dem vorhergegangenen gleicht. Die Expansion des Reiches gelingt übrigens auf klassischem Wege: mittels zahlreicher Kämpfe. Die Auseinandersetzungen laufen dabei in 2D-Ansicht ab. Das unfreiwillig vergossene Blut besiegter Gegner nutzt der Held zu seinem Vorteil und stellt damit seine eigene Gesundheit wieder her. Wann genau der Hack&Slash-Titel erscheint und ob er es überhaupt nach Deutschland schafft, ist unklar. Bisher ist ein Release irgendwann 2015 geplant. **Dominik Wulf**

INFOS

Hersteller: Team Colorblind
Entwickler: Team Colorblind
Alternative: Bayonetta 2
Termin: 2015

Screen-Info: Die Bilder haben wir der offiziellen Homepage des Titels entnommen. Sie zeigen das Spiel in seiner ganzen, ziemlich brutalen Pracht.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Unnötiges Blutvergießen gibt es in *Aztez* nicht – immerhin könnt ihr mithilfe des roten Lebenssaftes eure eigene Gesundheit heilen. Das entlastet die Krankenkasse!

Wie erweitert man ein Imperium? Augenscheinlich, indem man durch 2D-Welten hüpft und sich in Schwarz-Weiß mit Unmengen an schlecht gelaunten Gegnern prügelt.

HYPER LIGHT DRIFTER

Action-Adventure Bis zum neuen *Zelda* dauert's noch. *Hyper Light Drifter* stillt bis dahin die Fan-Gelüste.

Auf den ersten Blick ist das große Spiele-Vorbild von *Hyper Light Drifter – The Legend of Zelda: A Link to the Past* – angesichts der Bilder nicht zu erkennen. Tatsächlich verbindet die beiden Titel jedoch so einiges: Ihr zieht in isometrischer Ansicht durch eine große, offene Spielwelt, löst Rätsel, erforscht Dungeons und baut euch nach und nach ein Inventar an praktischen Item-Helferlein auf. Statt auf mittelalterliche Fantasy setzt das Spiel dabei aber auf eine dystopische Zukunftsvision. Zusätzlich sollen Einflüsse der *Diablo*-Strategiespiele spürbar sein – freut euch also auf teils ausgedehnte Massenschlachten sowie massig Loot, mit dem ihr euren Helden verbessern könnt. Neben dem einzigartigen, bewusst simplen Grafikstil des Abenteuers klingt bisher vor allem die düster-melancholische Hintergrundgeschichte sehr vielversprechend: Als namensgebender Drifter macht ihr euch auf, um in verseuchten, postapokalyptischen Arealen nach überlebenswichtigen Ressourcen zu suchen. Nachdem das Spiel ursprünglich bereits letzten Sommer hätte erscheinen sollen, soll's jetzt Anfang 2015 so weit sein. **Lukas Schmid**

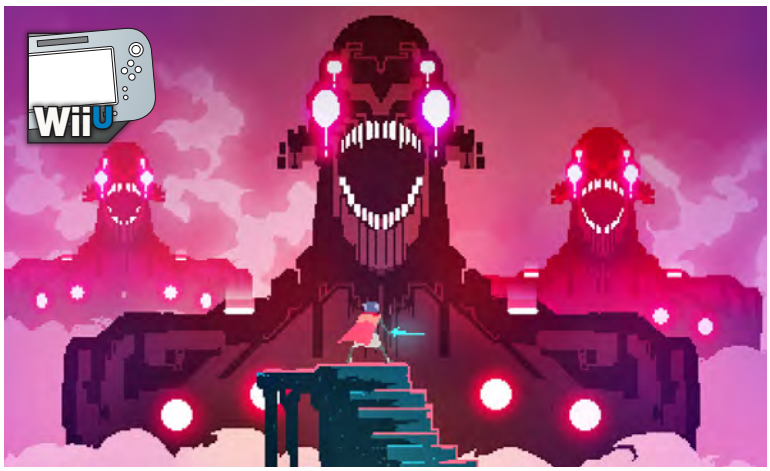
INFOS

Hersteller: Heart Machine
Entwickler: Heart Machine
Alternative: The Legend of Zelda: A Link to the Past (VC)
Termin: Anfang 2015

Screen-Info: Die Bilder entstammen der offiziellen Seite sowie dem Facebook-Auftritt des Spiels und zeigen, wie der Titel letztendlich aussehen dürfte.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100



Die Zukunftsvision von *Hyper Light Drifter* ist ziemlich düster und versprüht jede Menge Atmosphäre.

SWORDS & SOLDIERS 2

Strategie Rotbart ist wieder da! *Swords & Soldiers* geht in die zweite Runde.

Wer den Vorgänger gespielt hat, kennt die Heldentruppe um Rotbart bereits. Auch in *Swords & Soldiers 2* übernehmt ihr die Kontrolle über den stattlichen Wikinger-Häuptling und seine ihm treu ergebenen Mannen. Wie in dem Vorgänger müsst ihr euch zwei verfeindeten Fraktionen entgegenstellen, über die ihr nachher natürlich wieder einmal selbst die Kontrolle übernehmen dürft: schreckliche Dämonen und eine bisher noch nicht bekannt gegebene Truppe. Die Kämpfe bestreitet ihr entweder in der Kampagne oder beweist im Mehrspielermodus euer strategisches Talent. Das Spielprinzip ist einfach zu lernen, aber schwer zu meistern: Ihr beschwört Einheiten, wirkt Zauber und baut Befestigungen, die dem Gegner den Weg erschweren. Eure Aufgabe besteht darin, eure Truppen zur feindlichen Basis zu lotsen und diese zu zerlegen, wobei euren Kämpfern jeweils mehrere Routen offen stehen. Dazu könnt ihr nicht nur die Analog-Sticks des Gamepads nutzen, sondern das Geschehen auch mittels Touchscreen oder der Wii-Fernbedienung steuern. Ebenso ist eine Mischung aus mehreren Steuerungsoptionen möglich.

Dominik Wulf

INFOS

Hersteller: Ronimo Games BV
Entwickler: Ronimo Games BV
Alternative: Swords & Soldiers
Termin: 1. Quartal 2015

Screen-Info: Zwei Screenshots von der offiziellen Homepage vermitteln bereits einen guten Eindruck von der grafischen Qualität des Strategie-Spiels.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Der gelungene, humorvolle Grafikstil des Erstlings kommt auch im Nachfolger sehr gut rüber und verleiht den 2D-Schlachten einen ganz eigenen, comichaften Charme.

Zu Beginn fallen die Schlachten noch sehr einfach aus. Das ändert sich, sobald die Gegner aggressiver werden und euch Unmengen an Kampfoptionen offen stehen.

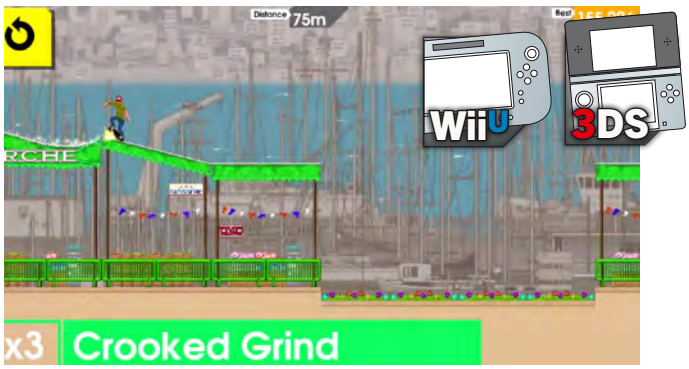
OLLIOLLI

Geschicklichkeit Alle Skater-Freunde aufgepasst: *OlliOlli* sorgt schon bald auch auf der Wii U und dem 3DS für reichlich virtuelle Beinbrüche!

OlliOlli zeigt, dass Skateboard-Spiele nicht unbedingt dreidimensional sein müssen, um Spaß zu machen. Nachdem der Titel bereits auf dem PC und Playstation-Plattformen erschienen ist, soll es auf Wii U und dem Nintendo 3DS Anfang 2015 so weit sein. In insgesamt 250 Herausforderungen und 50 verschiedenen Levels dürft ihr euer Können auf dem virtuellen Brett beweisen. Dabei könnt ihr über 120 Tricks und Grinds ausführen und bekommt in insgesamt vier Spielmodi einiges zu tun. Außerdem wird es eine Online-Bestenliste geben, auf der ihr eure wahnwitzigsten Highscores mit der gesamten Welt teilen könnt. Ebenfalls unterhaltsam: Im sogenannten Daily Grind-Modus bleiben euch nur 24 Stunden, um eine vorgegebene Herausforderung zu knacken und alle anderen Online-Teilnehmer zu überbieten. Bis ihr hier Chancen habt, wird es angesichts des sehr knackigen Schwierigkeitsgrads jedoch eine ganze Weile dauern und ihr werdet öfters auf dem virtuellen Gesicht landen, als euch lieb ist. Also, worauf wartet ihr noch? Skatet euch auf Platz eins!

Dominik Wulf

Ein echter Skater-Held will sich natürlich feiern lassen: Nach einem erfolgreich absolvierten Level stehen die Fan-Massen zum standesgemäßen Jubel bereit.



Grinds, Sprünge, sammelbare Objekte – und nebenbei auch noch Tricks ausführen. *OlliOlli* fordert einiges von euch.

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Roll7
Alternative: Skate It
Termin: Anfang 2015

Screen-Info: Die Bilder entstammen den bereits erschienenen Versionen des Spiels für andere Plattformen: Auf Wii U und 3DS wird's genauso aussehen.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Deutscher Entwicklerpreis 2014

Wir gratulieren allen Gewinnern des Deutschen Entwicklerpreises 2014! Herzlichen Glückwunsch an:

Bestes deutsches Spiel	**Lords of the Fallen**
Beste Grafik	Ryse: Son of Rome
Beste Simulation	Cosmonautica
Beste Story	The Last Tinker: City of Colors
Beste technische Leistung	Ryse: Son of Rome
Bester Publisher	Kalypso Media
Bester Sound	Ryse: Son of Rome
Bestes Actionspiel	Lords of the Fallen
Bestes Browsergame	Might & Magic Heroes Online
Bestes Familienspiel	Yes or kNOw
Bestes Game Design	Lords of the Fallen
Bestes Jugendspiel	The Last Tinker: City of Colors
Bestes Kinderspiel	Squirrel & Bär
Bestes Mobile Casual Game	Rules!
Bestes Mobile Core Game	Panzer Tactics
Bestes Mobile Game	Rules!
Bestes Mobile Kids Game	Fiete - Ein Tag auf dem Bauernhof
Bestes Onlinegame	Shards of War
Bestes Rollenspiel	Das Schwarze Auge - Demonicon
Bestes Strategiespiel	Battle Worlds: Kronos
Bestes Studio	Deck 13 Interactive
Bestes Adventure	The Last Tinker: City of Colors
BlueByte Newcomer Award	1. Schlicht / 2. Simon / 3. Plitch
Hall of Fame	Thomas Friedmann
Innovationspreis	Aces of the Luftwaffe
Sonderpreis	Gaming-Aid e.V.

Wir danken unseren Partnern, Förderern und Sponsoren!

DAEDALIC ENTERTAINMENT

Film und Medien Stiftung NRW

Stadt Köln

Ministerin für Bundesangelegenheiten, Europa und Medien des Landes Nordrhein-Westfalen

BIU
Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware

gamescom

whow

koelnmesse

BIGPOINT

Blue Byte
A UBISOFT STUDIO

Microsoft

YAGER

NRW.BANK
Wir fördern Ideen

InnoGames

kalypso

SCE INSTITUTE

sproing

ESL Matchmaking

Ahoiii

computec MEDIA

ARUBA EVENTS

Das N-ZONE-Wertungssystem: Informativ, ehrlich und knallhart! So entstehen die Spiele-Wertungen in der N-ZONE.

UNSER WERTUNGSSYSTEM

Die Wertungskästen:
Darin findet ihr die wichtigsten Infos rund um das getestete Spiel, etwa Release-Termin, Hersteller, Entwickler, Preis und Jugendeignung. Bei jedem Spiel bewerten wir die drei Punkte Grafik, Sound und Steuerung separat und liefern euch die wichtigsten Pro- und Contra-Aspekte zu dem jeweiligen Titel. Dabei beeinflusst jedes Pro und Contra die Endwertung. Außerdem bewerten wir, wie viel Spaß der getestete Titel im Einzelspieler- und im Mehrspielermodus (falls vorhanden) macht. Bei der Wii U und dem 3DS kommt zudem der Wii-U- beziehungsweise der 3DS-Faktor hinzu, der beschreibt, wie sehr und wie gut ein Spiel Gebrauch von den besonderen Features der Konsole oder des Handhelds macht.

Die Meinungskästen:
Grundsätzlich bekommt ihr von uns ehrliche Meinungen. Diese findet ihr in den Meinungskästen am Ende größerer Tests und Vorschauen.

Die Wertungsgrenzen:
Die Wertungsgrenzen erläutern die Prozentwertungen, die wir bei Spieletests vergeben, etwas genauer. Sie reichen von 0 bis 100 Prozent, wobei alle Games mit Wertungen unter 50 % als nicht empfehlenswert eingestuft werden.

> 90 %, Herausragend
Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele werden mit einem 90er gewürdigt. Spiele, die dermaßen gut abschneiden, gehören in jede Sammlung!

> 80 %, Sehr gut
Hervorragender, überdurchschnittlich guter Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres guten Gewissens zum Kauf empfehlen, auch wenn nicht alles an dem Spiel perfekt sein mag.

> 70 %, Gut
Die zweite Liga – gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen, bei denen man als Fan des Genres beziehungsweise der entsprechenden Thematik nicht viel verkehrt machen kann.

> 60 %, Befriedigend
Wenn euch die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für euch infrage, auch wenn das Spiel durchaus offensichtliche Schwächen aufweist.

> 50 %, Ausreichend
Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit des Spielers, obwohl nicht alles an den Games grottenschlecht sein muss.

< 50 %, Mangelhaft
Mangelhafte Titel gefährden eure gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen. Nicht einmal Fans der Thematik werden mit diesen Spielen ihre Freude haben. Finger weg!

Super Mario 3D World

Termin: 29. November 2013
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
USK-Freigabe: Ab 6 Jahren
Preis: Ca. 40 Euro

GRAFIK 9
Bunte Farben, abwechslungsreiche Welten und niedliches Design: Wer braucht da Fotorealismus?

SOUND 8
Sprache/Text: Englisch/Deutsch
Beschwingte, lockere Musik trifft auf alte Themes vergangener Abenteuer. Gold für euer Ohr!

STEUERUNG 9
WiiU-Gamepad: ☑ **Nunchuk:** ☑
Pro-Controller: ☑ **WiiFB:** ☑
Besonderheiten: Puste- und Touch-Funktion
Absolut millimetergenaues Springen braucht etwas Übung, ansonsten flutscht hier jede Bewegung.

EINZELSPIELER 9
Schwierigkeitsgrad: leicht/mittel/schwer
Speichersystem: Automatisch nach jedem Level.
Über die Anfänge hinweg etwas zu leicht, erst später gibt es fordernde Stellen, an denen man sich öfters versuchen muss.

MEHRSPIELER 10
Zwar dürft ihr nur offline gemeinsam loslegen, aber das ist auch der einzige Minuspunkt. *3D World* macht zusammen und gegeneinander megaviel Spaß!

PRO / CONTRA
- ✚ Schönes und fantasievolles Design
- ✚ Extrem viel Abwechslung
- ✚ Sehr gut ausbalanciert
- ✚ Toller Mehrspielermodus
- ✚ Sehr viele geschickt versteckte Extras
- ➖ Erst spätere Welten kniffliger

Wii-U-FAKTOR 7
Hin und wieder, meist in den Bonuslevels, kommen die Funktionen des Touchpads ins Spiel.

WERTUNG/FAZIT

92

„Erneut beweist Mario seine unangefochtene Genialität. Ein Kaufgrund für die Wii U!“

ICONS

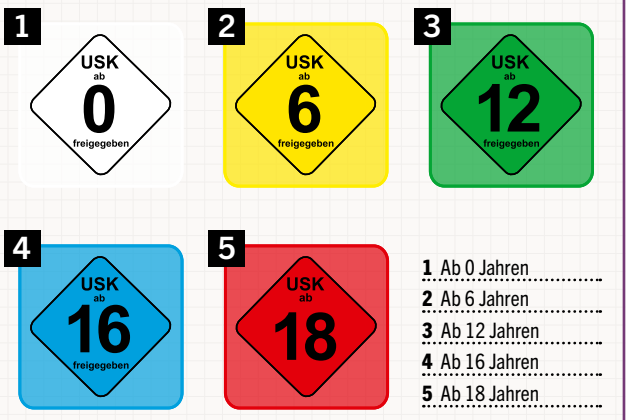
N-ZONE-HIT
An diesem Icon erkennt ihr die Hits für Wii U und 3DS. Denn nur Titel mit einer Wertung von 85 Prozent oder mehr erhalten diese Hit-Auszeichnung.

AMIIBO
Wenn ihr dieses Icon in einer Vorschau oder einem Test erblickt, unterstützt das entsprechende Spiel Nintendos Amiibo-Figuren. Welche Funktion die Figuren haben, verraten wir im Artikel.

eSHOP
Dieses Icon weist darauf hin, dass ein Spiel oder ein Downloadcontent ausschließlich Online über den Nintendo eShop erhältlich ist.

GESPIELT
Wenn wir bei einer Vorschau einen Titel auch wirklich spielen konnten, kennzeichnen wir das durch das „Gespielt“-Icon.

USK-EINSTUFUNGEN



1 Ab 0 Jahren
2 Ab 6 Jahren
3 Ab 12 Jahren
4 Ab 16 Jahren
5 Ab 18 Jahren

Das N-ZONE-Team. Auf dieser Seite plaudern die Redakteure und Mitarbeiter der N-ZONE über alles, was sie im Moment beschäftigt.

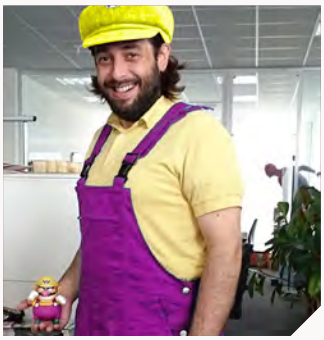
VIKTOR EIPPERT (28, Redaktionsleiter)

Spielt gerade: Ni No Kuni: Der Fluch der weißen Königin (PS3), Far Cry 4 (PS4), Bayonetta 2 (Wii U), Persona Q (3DS)
Sieht gerade: Deutlich weniger Anime-Serien, als er eigentlich möchte
Hört gerade: Den Soundtrack zu Ni No Kuni
Und sonst: Im Dezember habe ich einige Tage im schönen Wien verbracht und dort festgestellt: Das Ende ist nahe! Spaß beiseite: 2014 ist zu Ende und uns steht wieder ein spannendes Jahr mit hoffentlichen vielen starken Nintendo-Spielen bevor. Ich freu mich drauf!

BENJAMIN KEGEL (33, Redakteur)

Spielt gerade: Sins of a Solar Empire: Rebellion (PC), Super Smash Bros. (Wii U)
Sieht gerade: Den dritten Hobbit. Leider. Meine Fresse, war der schlecht …
Hört gerade: Den Originalsoundtrack aus *Breath of Fire 2*. Fantastische Musik!
Und sonst: Zwölf Pubs in acht Tagen! Das ist nur eines der Ergebnisse meines Großbritannien-Urlaubs über die Feiertage. Diese herrliche Bucht auf meinem Foto ist übrigens nicht Ostfriesland, sondern Botany Bay in Kent, einer wunderschönen Landschaft im Südosten Englands.

UWE HÖNIG (40, Redakteur)



Spielt gerade: Captain Toad: Treasure Tracker (Wii U), GTA 5 (Xbox One)
Sieht gerade: The Big Bang Theory – Die komplette siebte Staffel (DVD)
Hört gerade: Hugo Boston (soundcloud)
Und sonst: Die nächsten Monate werden für Wii-U-Fans nicht einfach. Leider erwarten uns kaum neue Games, das gesamte Pulver wurde bereits zum Weihnachtsgeschäft oder kurz danach (Captain Toad: Treasure Tracker) verschossen. Hoffentlich handelt es sich aber nur um eine vorübergehende Software-Flaute!

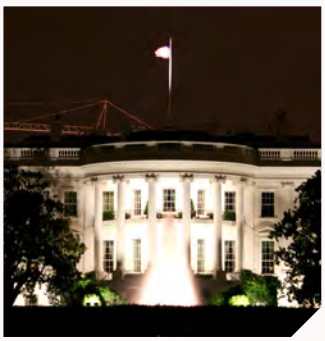
MARCO CABIBBO (30, Redakteur)

Spielt gerade: Rune Factory 4 (3DS), Guilty Gear Xrd (PS3)
Sieht gerade: Viele der italienischen Verwandten, die das erste Mal zu Besuch in Deutschland sind
Hört gerade: Sizilianischen Dialekt
Und sonst: Wart ihr zur Weihnachtszeit schon mal im Phantasialand? Ich kenne den Kölner Freizeitpark ja sonst nur im Sommer, aber so ein Winterwunderland hat auch schon was Schönes. Bei Maus au Chocolat hatte ich mit meiner Schwester sogar den Tages-Highscore.

LUKAS SCHMID (26, Volontär)

Spielt gerade: Assassin's Creed: Unity (PS4), Picross e5 (3DS), Phoenix Wright: Ace Attorney Trilogy (3DS)
Sieht gerade: Fargo
Liest gerade: Hannah Green – ich habe dir nie einen Rosengarten versprochen
Und sonst: Ich kam am 31. Dezember aus meinem Taiwan-Urlaub zurück und verbrachte Silvester ohne Stimme, dafür aber mit verstopfter Nase und Schüttelfrost im Bett. Immerhin ist das eine gute Ausrede, um dem Sekt-Anstoßen zu entgehen – das eklige Gesöff kann ich eh nicht leiden.

LARS KROMAT (41, Layouter)



Spielt gerade: X-Plane …
Sieht gerade: Viele Videos vom 31c3
Liest gerade: Bil Bryson – Eine kurze Geschichte von fast allem
Und sonst: Muss ich mir hier nun schon wieder einen Text einfallen lassen, den eh niemand lesen wird. Ich hab mir schon keinen Twitter-Account zugelegt, weil mir 140 Zeichen Text einfach zu viel sind. Boah, reicht jetzt noch immer nicht. Was interessantes? Ah, hab ich eigentlich schon erzählt, wie ich über Weihnachten mit Barack Obama in Wash... oh, kein Platz mehr.

MATTHIAS SCHÖFFEL (19, Layouter)

Spielt gerade: Grand Theft Auto 5 (PS4)
Sieht gerade: Get on up
Liest gerade: Nic Pizzolatto – Galveston, Rüdiger Esch – Electri_City
Hört gerade: Spidergawd – Spidergawd II
Und sonst: Das ziemlich fiktive Alter, das Viktor in der Kopfzeile eingetragen hat, lasse ich einfach mal so stehen, denn hey, bald ist Frühling! Frühling und 19 Lenze jung, kann es was Schöneres geben? Jetzt müsste ich bloß noch ein passendes Foto aus den Achtzigern auftreiben ... ach, ein unscharfes tut's auch.

SEBASTIAN ZELADA (28, Freier Mitarbeiter)

Spielt gerade: Captain Toad: Treasure Tracker (Wii U), Forza 5 (Xbox One)
Sieht gerade: Zahlreiche Videos auf Vimeo, vor allem Animations-Kurzfilme
Hört gerade: Verschiedene Soundtracks zu alten Nintendo-Spielen wie *Diddy Kong Racing* (N64)
Und sonst: 2015 ist da und das ist gut so. Dieses Jahr wird das bisher stärkste für die Wii U, da bin ich mir sicher. Mit Yoshi's Woolly World, dem neuen Zelda und Star Fox kann eigentlich auch nichts schiefgehen. Die E3 kommt ja auch noch!

MEINUNGSMACHE
Die Geschmackspolizei

Lukas Schmid

Viktor Eippert

Marco Cabibbo

Benjamin Kegel

	Lukas Schmid	Viktor Eippert	Marco Cabibbo	Benjamin Kegel
TOP-TITEL	PW: Ace Attorney Trilogy	Rune Factory 4	Rune Factory 4	Fire Emblem: The Sacred S.
FLOP-TITEL	Duck Hunt	Duck Hunt	Mario Party Advance	Duck Hunt

PW: Ace Attorney Trilogy (3DS eShop)
∅ Wertung: 8,25 // Test S. 54

Seitdem der erste GBA-Teil für den DS umgesetzt wurde, bin ich den Abenteuern von Phoenix, Maya, Edgeworth und Co. verfallen. Schön, den Anfang der Saga noch einmal mit aufgebohrter Grafik erleben zu dürfen. **9**

Schon seit Längerem spiele ich mit dem Gedanken, in die *Ace Attorney*-Reihe einzusteigen – da kommt die Neuumsetzung für den 3DS natürlich gerade recht. Ich fürchte jedoch, es wird erneut an Zeitmangel scheitern. **8**

Ich hätte nicht gedacht, dass aus der Anwaltssimulation mal eines von Capcoms soliden Standbeinen werden könnte, das mit *Street Fighter* oder *Monster Hunter* in einer Reihe steht. Darauf ein OBJECTION! **8**

Ich fürchte, ich hab mir betreffs dieser Sammlung höchst adäquater Freizeitvernichter selbst ein Bein gestellt, indem ich mir bei Weitem zu viele *Ace Attorney*-Let's-Plays reingezogen habe. Tja … **8**

Rune Factory 4 (3DS eShop)
∅ Wertung: 8,5 // Test S. 56

Schon in die *Harvest Moon*-Spiele habe ich zahlreiche Stunden investiert. Die Spin-off-Reihe *Rune Factory* mag ich dank des actionreicheren Ansatzes sogar noch lieber – und Teil vier stellt das bisherige Highlight dar. **9**

Mir geht es da genau wie Lukas: Ich mag das Spielprinzip von *Harvest Moon* und der stärkere Rollenspielanteil in *Rune Factory* gefällt mir ebenfalls. Doch wann soll ich so einen Zeitfresser nur unterbringen? **8**

Super Sache, dass das Spiel nach der langen Ungewissheit nun doch noch hierzulande erschienen ist. Die Mischung aus Farmsimulator, Rollenspiel und Dating-Sim ist wirklich hervorragend gelungen. **9**

Auch schon da, was, *Rune Factory 4*? Hast ja nur zweieinhalb Jahre gebraucht, um endlich auch bei uns in Europa aufzuschlagen! Wenigstens ist dein eher entspanntes, sehr unterhaltsames Gameplay recht zeitlos. **8**

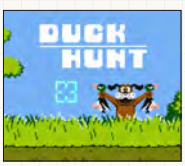
Fire Emblem: The Sacred S. (Wii U VC)
∅ Wertung: 7,75 // Test S. 68

Obwohl es sich fraglos um tolle Spiele handelt, bin ich mit der *Fire Emblem*-Reihe nie warm geworden. Dieses Schicksal teilt sie sich unter anderem mit *Metal Gear Solid*. Hab ich einfach einen seltsamen Geschmack? **7**

Über Geschmack lässt sich bekanntermaßen nicht streiten, selbst wenn er so seltsam wie der von Lukas ist. ;) *Fire Emblem* ist eine sehr feine Reihe. Ich konzentriere mich aber lieber auf neue Teile. **8**

Beim Test zu *The Sacred Stones* habe ich tatsächlich nochmal neu angefangen, weil mir die Gegner nach einiger Zeit einfach nicht stark genug waren. Abgesehen davon ist das Teil aber ein prima Taktik-RPG. **8**

Faszinierend, dicht und überraschend reichhaltig – sowohl die Gefechte samt Dauerspaß als auch die Storyline. Aber bei *Fire Emblem* kommen nur die Harten in den Garten: *The Sacred Stones* ist ein potenzielles Frustmonster. **8**



Duck Hunt (Wii U VC)
∅ Wertung: 4,0 // Test S. 70

Mit dem Duck-Hunt-Duo in *Smash Bros.* kämpfen: cool. Das Original-Spiel dank Wii-FB auf die Wii U bringen: in der Theorie auch cool. Allerdings ist das Ding einfach wahnsinnig schlecht gealtert. Nur für Nostalgiker. **3**

Duck Hunt hat mich damals wie alle anderen Light Gun Shooter kein bisschen interessiert. Daran hat sich auch heute nichts geändert und obendrein ist die virtuelle Entenjagd nicht gerade toll gealtert. Danke, ich passe! **4**

Jedwede Kritik an *Duck Hunt* hat durchaus Gehalt, aber man darf nicht vergessen, im welchem Kontext das Spiel seinerzeit erschienen ist. Fünf Euro sind aber klar eine Spur zu viel Geld für die Entenjagd. **6**

Ich hab's damals auf dem NES gespielt, als ich neun Jahre alt war. Mit Zapper und allem drum und dran. 1990 hab ich gestaunt – wie funktioniert das denn mit der Pistole? Wow! Leider ist die Faszination nun gewichen. **3**

F-Zero: GP Legend (Wii U VC)
∅ Wertung: 7,0 // Test S. 69

Ob wohl irgendwann N64- und Gamecube-Spiele – und damit auch *F-Zero X* und *F-Zero GX* – für die Virtual Console der Wii U erscheinen werden? Fraglich. Immerhin: Der GBA-Renner macht auch jede Menge Spaß. **8**

In Sachen *F-Zero* halte ich mich strikt an das Original auf dem SNES. Danach habe ich die Reihe einfach aus den Augen verloren. Doch vielleicht kann ein moderner Ableger für Wii U meine Liebe neu entfachen? **6**

Den Rausch der Geschwindigkeit konnte ich auf dem Advance nie richtig spüren. Auf dem TV-Bildschirm kommt das jetzt um einiges besser rüber, auch wenn mir das Original und *GX* noch am meisten gefallen. **7**

Ich war ab der N64-Ära eher so der *Extreme-G*-Typ – und davor bin ich vor allem auf *Top Gear* abgefahren. *F-Zero* in all seinen Iterationen mag ich auch ganz gerne, wobei ich die Rennmechanik immer etwas zu nüchtern fand. **7**

Kuru Kuru Kururin (Wii U VC)
∅ Wertung: 6,25 // Test S. 71

Kuru Kuru Kururin war eines meiner ersten GBA-Spiele, entsprechend viel Zeit habe ich damals mit dem Puzzler verbracht. Allerdings: Nüchtern betrachtet handelt es sich nur um einen netten Geschicklichkeitstitel. **6**

Also schön, ich muss zugeben: Vor dieser Ausgabe der N-ZONE habe ich *Kuru Kuru Kururin* nicht mal gekannt. Jetzt, wo ich weiß, worum es geht, bereue ich meine Unkenntnis aber auch nicht wirklich. **6**

Den ungewöhnlichen Zungenbrecher-Titel mag ich ja schon sehr, am liebsten sind mir aber die süßen Pinguine. :3 Hiervon mal abgesehen kann ich mit Titeln dieses Genres jedoch nicht allzu viel anfangen. **7**

Kennt einer von euch noch die 100.000-Mark-Show? Da lief mal eine sehr bekannte Adaption des Geschicklichkeitsspiels *Der Heiße Draht*. *Kuru Kuru Kururin* spielt sich fast genauso. Nett. **6**

Wann erscheint was? Dank der umfangreichen N-ZONE-Terminliste habt ihr den perfekten Überblick über alle Neuerscheinungen für Wii U und 3DS. Stand: 07. Januar 2015.

Wii U

	TITEL	HERSTELLER	TERMIN
	Januar 2015		
	Captain Toad: Treasure Tracker	Nintendo	02. Januar 2015
	2015		
Vorschau S. 34	Mario Maker	Nintendo	Anfang 2015
	Project Giant Robot	Nintendo	Anfang 2015
	Teslagrad	SODESCO	Anfang 2015
Vorschau S. 32	Yoshi's Woolly World	Nintendo	Anfang 2015
Vorschau S. 28	Splatoon	Nintendo	2. Quartal 2015
Vorschau S. 33	Kirby und der Regenbogen-Pinsel	Nintendo	2. Halbjahr 2015
Vorschau S. 38	Devil's Third	Nintendo	2015
Vorschau S. 35	Mario Party 10	Nintendo	2015
Vorschau S. 36	Project Cars	Bandai Namco	2015
	Project Guard	Nintendo	2015
	Star Fox Wii U	Nintendo	2015
Vorschau S. 24	The Legend of Zelda Wii U	Nintendo	2015
Vorschau S. 30	Xenoblade Chronicles X	Nintendo	2015
	Weitere Ankündigungen		
	NES Remix 1 + 2	Nintendo	Nicht bekannt
	Pac-Man & das Geisterabenteuer 2 (Retail)	Bandai Namco	Nicht bekannt
	Project Zero 5	Nintendo	Nicht bekannt
	Rodea: The Sky Soldier	Kadokawa Games	Nicht bekannt
	Shin Megami Tensei X Fire Emblem	Nintendo	Nicht bekannt
	Wii U eShop		
	UPDATE Chariot	Prima Originals	08. Januar 2015
	NEU Underground	Grendel Games	08. Januar 2015
	Citizens of Earth	Atlus	20. Januar 2015
	UPDATE Shantae and the Pirate's Curse	WayForward	Januar/Februar 2015
	Adventures of Pip	TicToc Games	1. Quartal 2015
	Affordable Space Adventures	KnapNok Games	1. Quartal 2015
	Beatbuddy: Tale of the Guardians	Threaks	1. Quartal 2015
	Guns, Gore & Cannoli	Crazy Monkey Studios	1. Quartal 2015
Vorschau S. 41	UPDATE Mighty No. 9	Comcept	1. Quartal 2015
Vorschau S. 45	OlliOlli	Curve Digital	1. Quartal 2015
	Rive	Two Tribes	1. Quartal 2015
Vorschau S. 42	Steam World Heist	Image & Form Games	1. Quartal 2015
	Trine: Enchanted Edition	Frozenbyte	1. Quartal 2015
	NEU Ultratron	Puppygames	Anfang 2015
	UPDATE 6180 to the Moon	Turtle Cream	2015
	UPDATE 90's Arcade Racer	Nicalis	2015
	UPDATE Aban Hawkins and the 1000 Spikes	Nicalis	2015
	UPDATE Alphadia Genesis	Natsume Inc.	2015
	UPDATE Art Academy Wii U	Nintendo	2015
Vorschau S. 42	UPDATE A.N.N.E	Gamesbymo	2015
Vorschau S. 44	UPDATE Aztez	Team Colorblind	2015
	UPDATE Assault Android Cactus	Witch Beam	2015
	UPDATE A World of Keflings	NinjaBee	2015
	UPDATE Ballpoint Universe: Infinite	Arachnid Games	2015
	UPDATE Blok Drop X Twisted Fusion	RCMADIAX	2015
	UPDATE Chomp Chomp Chomp Party	Nicht bekannt	2015
	UPDATE Chromophore: The Two Brothers D.C.	Ackkstudios	2015
	Dance of the Damned	Nexis Games	2015
	UPDATE Dex	Treadlocks	2015
	UPDATE Dreamfall Chapters: The Longest Journey	Red Thread Studios	2015
	UPDATE Dungeons & Dragons: Chronicles of Mystara	Capcom	2015
Vorschau S. 43	FAST Racing Neo	Shin'en	2015
	UPDATE Flavoured Cats	CW Games	2015
	UPDATE Forced	BetaDwarf	2015
	UPDATE Forma.8	MixedBag	2015
	UPDATE Gone Home	Midnight City	2015
	UPDATE High Strangeness	Midnight City	2015

Wii U (Fortsetzung)

	TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Vorschau S. 44	UPDATE Hyper Light Drifter	Heart Machine	2015
	UPDATE Infinity Runner	Wales Interactive	2015
	UPDATE Knytt Underground	Ripstone	2015
	UPDATE Lobodestroyo	Lefthandes Studios	2015
	UPDATE March of War	ISOTX	2015
Vorschau S. 39	Mario vs. Donkey Kong Wii U	Nintendo	2015
	UPDATE Mutant Mudds Deluxe	Renegade Kid	2015
	UPDATE Nihilumbra	Beautifun Games	2015
	UPDATE Ping 1.5+	Nami Tentou Mushi	2015
	UPDATE Q.U.B.E.: Director's Cut	Toxic Games	2015
	UPDATE Road Redemption	Darkseas Games	2015
	UPDATE Shantae: Half-Genie Hero	WayForward	2015
	UPDATE Starwhal: Just the Tip	Breakfall	2015
Vorschau S. 45	UPDATE Swords & Soldiers 2	Ronimo Games	2015
	UPDATE The Fall	Over The Moon	2015
	UPDATE The Girl and the Robot	Nicht bekannt	2015
	UPDATE The Unlikely Legend of Rusty Pup	Nicht bekannt	2015
	UPDATE Twisted Fusion	Leuvision	2015
	U Craft	Nexis Games	2015
	UPDATE Wonder Flick	Level-5	2015
	NEU Blood Alloy	Suppressive Fire Games	Nicht bekannt
	Cult County	Renegade Kid	Nicht bekannt
	Cryamore	NostalgiCO	Nicht bekannt
	Aqua Moto Racing Utopia	Zordix	Nicht bekannt
	Family Tennis SP	Arc System Works	Nicht bekannt
	Festival of Magic	SnowCastle Games	Nicht bekannt
	Forgotten Memories	Psychoz Interactive	Nicht bekannt
	Giana Sisters 2	Black Forest Games	Nicht bekannt
	Heart Forth, Alicia	Alonso Martin	Nicht bekannt
	Hover: Revolt of Gamers	Midgar Studio	Nicht bekannt
	Insanity Blade – The Arcade Experience	Casual Bit Games	Nicht bekannt
	Oddworld: New 'n' Tasty	Oddworld Inhabitants	Nicht bekannt
	Slender: The Arrival	Blue Isle Studios	Nicht bekannt
	The Binding of Isaac: Rebirth	Nicalis	Nicht bekannt
	Wii U Virtual Console		
Test S. 68	NEU Fire Emblem: The Sacred Stones	Nintendo	01. Januar 2015
Test S. 69	UPDATE F-Zero: GP Legend	Nintendo	01. Januar 2015
	NEU Dig Dug	Bandai Namco	08. Januar 2015
	NEU Lode Runner	Konami	08. Januar 2015
	Castlevania: Aria of Sorrow	Konami	Nicht bekannt
	NEU Contra Advance: The Alien Wars EX	Konami	Nicht bekannt
	Demon's Crest	Capcom	NIcht bekannt
	Flying Dragon: The Secret Scroll	Culture Brain	Nicht bekannt
	Flying Warriors	Culture Brain	Nicht bekannt
	Kung Fu Heroes	Culture Brain	Nicht bekannt
	Little Ninja Brothers	Culture Brain	Nicht bekannt
	Mappy-Land	Bandai Namco	Nicht bekannt
	Medabots AX: Metabee Version	Natsume	Nicht bekannt
	Medabots: Rokusho	Natsume	Nicht bekannt
	Mega Man Battle Network 2	Capcom	Nicht bekannt
	Mega Man Battle Network 3 Blue	Capcom	Nicht bekannt
	Mega Man Battle Network 3 White	Capcom	Nicht bekannt
	Mega Man Zero 2	Capcom	Nicht bekannt
	Onimusha Tactics	Capcom	Nicht bekannt
	NEU Pocky & Rocky with Becky	Natsume	Nicht bekannt
	Super Street Fighter 2 Turbo Revival	Capcom	Nicht bekannt
	Die wichtigsten kommenden DLCs		
	Hyrule Warriors	Nintendo	Januar 2015/Februar 2015
	Mario Kart 8	Nintendo	Mai 2015
	Super Smash Bros. für Wii U	Nintendo	Anfang 2015

3DS

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Januar 2015		
NEU Meine Tierarztpraxis 3D: Einsatz auf dem Land	Treva Entertainment	01. Januar 2015
Mario vs. Donkey Kong-Doppelpack	Nintendo	16. Januar 2015
Nintendo Pocket Football Club	Nintendo	16. Januar 2015
2015		
Vorschau S. 38 Harvest Moon 3D: Das verlorene Tal	Natsume	1. Quartal 2015
Monster Hunter 4 Ultimate	Nintendo	1. Quartal 2015
Vorschau S. 27 The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D	Nintendo	1. Quartal 2015
Vorschau S. 37 Code Name: S.T.E.A.M.	Nintendo	Mai 2015
Dr. Kawashimas diabol. Gehirn-Jogging	Nintendo	2015
Fossil Fighters: Frontier	Red Entertainment	2015
Vorschau S. 39 Hatsune Miku: Project Mirai Remix	Sega	2015
UPDATE Legends of Oz: Dorothy's Return	GameMill Entertainment	2014/2015
UPDATE The Legend of Korra: A New Era Begins	Activision	2014/2015
Weitere Ankündigungen		
UPDATE New Atelier Rorona: The Origin Story of ...	NIS	Nicht bekannt
Bravely Second	Nintendo	Nicht bekannt
Entrian Odyssey 2: Heroes of Lagaard	Atlus	Nicht bekannt
Etrian Osyssey 5	Atlus	Nicht bekannt
Etrian Odyssey and the Mystery Dungeon	Atlus	Nicht bekannt
Final Fantasy Explorers	Square Enix	Nicht bekannt
Great Ace Attorney	Capcom	Nicht bekannt
Harvest Moon: Connect to the New Land/ Story of Seasons	Marvelous AQL/XSEED	Nicht bekannt
One Piece: Super Grand Battle X	Bandai Namco	Nicht bekannt
Pac-Man & das Geisterabenteuer 2 (Retail)	Bandai Namco	Nicht bekannt
Rodea: The Sky Soldier	Kadokawa Games	Nicht bekannt
Senran Kagura 2: Deep Crimson	Marvelous AQL	Nicht bekannt
NEU Shin Megami Tensei: Devil Survivor 2	Atlus	Nicht bekannt
Tales of the World: Reve Unitia	Bandai Namco	Nicht bekannt
NEU Theatrhythm: Dragon Quest	Square Enix	Nicht bekannt
Xenoblade Chronicles	Nintendo	Nicht bekannt
Youkai Watch	Level-5	Nicht bekannt
Youkai Watch 2	Level-5	Nicht bekannt
3DS eShop		
NEU Classic Cards Game	GameOn	08. Januar 2015
Citizens of Earth	Atlus	20. Januar 2015

3DS (Fortsetzung)

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
UPDATE Shantae and the Pirate's Curse	WayForward	Januar/Februar 2015
UPDATE Azure Striker Gunvolt	Into Creates	1. Quartal 2015 Vorschau S. 43
UPDATE Mighty No. 9	Comcept	1. Quartal 2015 Vorschau S. 41
OlliOlli	Curve Digital	1. Quartal 2015 Vorschau S. 45
Steam World Heist	Image & Form Games	1. Quartal 2015 Vorschau S. 42
NEU Dementium: Die Anstalt	Renegade Kid	Sommer 2015
UPDATE Aban Hawkins and the 1000 Spikes	Nicalis	2015
Blast 'em Bunnies	Nnooo	2015
UPDATE Dragon Fantasy	The Muteki Corporation	2015
UPDATE Grinsia	Nicalis	2015
UPDATE Gunman Clive 2	Hörberg Productions	2015
UPDATE Moon Chronicles (Episode 1)	Renegade Kid	2015
Moon Chronicles (Episode 2)	Renegade Kid	2015
UPDATE Mutant Mudds 2	Renegade Kid	2015
UPDATE Proun+	Engine Software	2015
UPDATE Strike Force Foxx	Big John Games	2015
UPDATE Swords & Soldiers 3D	Circle Ent.	2015
UPDATE Tappingo 2	Goodbye Galaxy Games	2015
UPDATE The Unlikely Legend of Rusty Pup	Nicht bekannt	2015
UPDATE Thorium Wars: Attack of the Skyfighter	Big John Games/3PM Games	2015
Treasurenauts	Renegade Kid	2015
UPDATE Whoa Dave!	Gaijin Games	2015
Xeodrifter	Renegade Kid	2015
Child's Mind	Unit DTH	Nicht bekannt
Johnny Dynamite	Enjoy Gaming	Nicht bekannt
NEU Picross e6	Jupiter	Nicht bekannt
3DS Virtual Console		
After Burner 2	Sega	2015
Fantasy Zone	Sega	2015
Fantasy Zone 2	Sega	2015
Out Run	Sega	2015
Thunder Blade	Sega	2015
Flying Warriors	Culture Brain	Nicht bekannt
Harvest Moon 3	Natsume	Nicht bekannt
Little Ninja Brothers	Culture Brain	Nicht bekannt
Mappy-Land	Bandai Namco	Nicht bekannt
Die wichtigsten kommenden DLCs		
Super Smash Bros. für Nintendo 3DS	Nintendo	Anfang 2015

PROJECT CARS (Wii U)

Hersteller: Bandai Namco **Genre:** Rennspiel **Termin:** 2015

YOUKAI WATCH 2 (3DS)

Hersteller: Nicht bekannt **Genre:** Rollenspiel **Termin:** Nicht bekannt

N-ZONE

3DS HIT

eSHOP WWW Nur als Download erhältlich!

ACE ATTORNEY TRILOGY

Adventure Lehrjahre eines Staranwalts: Die eShop-exklusive Neuauflage der ersten drei *Ace Attorney*-Spiele überzeugt durch erzählerische Brillanz sowie die deutlich aufgebohrte Optik.

Über zu wenig Nachschub können sich Fans der *Ace Attorney*-Spiele nicht beschweren: Neben den fünf Hauptablegern der Serie sind zwei Spin-offs sowie ein Crossover mit der *Professor Layton-Reihe* erschienen, der sechste Teil steht in Japan schon in den Startlöchern. Obgleich all diese Spiele Spaß machen, sind sich Liebhaber der Adventure-Titel größtenteils einig, dass die ersten drei Ableger rund um Serien-Protagonist Phoenix Wright den absoluten Höhepunkt der Serie darstellen.

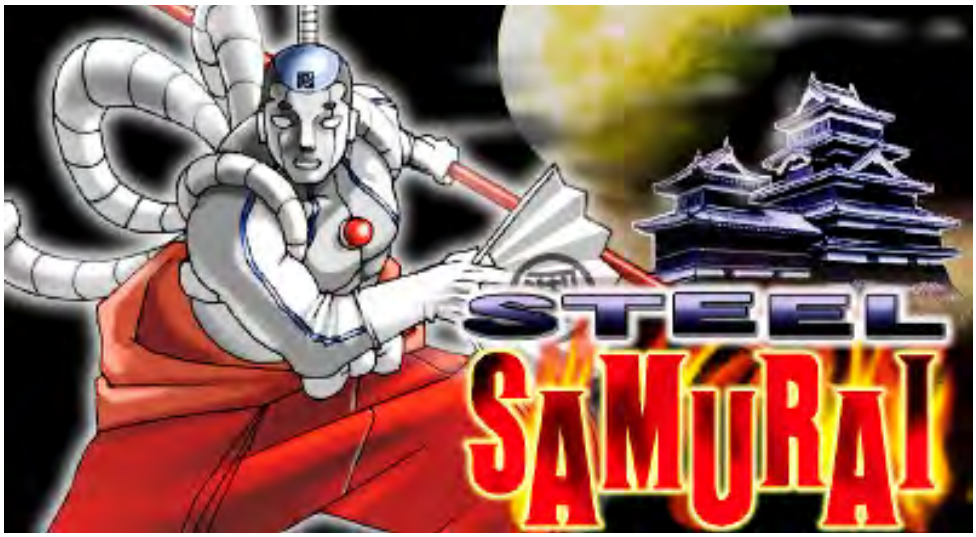
Glück für alle, welche die inzwischen recht seltenen DS-Module nicht mehr ergattern konnten: Die *Ace Attorney Trilogy* vereint ebendiese drei Abenteuer und reichert sie um eine aufgebohrte Grafik an.

Schöner verteidigen

Diese technische Generalüberholung kann sich sehen lassen: Anstatt der pixeligen Hintergründe und Standbilder der Original-Spiele, welche von der Game-Boy-Advance-Herkunft der Titel zeugten (für den GBA erschienen die Spiele nur in Japan), bekommt ihr nun handgezeichnete Umgebungen und Modelle zu Gesicht. Zwar hätten einige zusätzliche Animationen den Figuren gutgetan – hier orientieren sich die Abenteuer zu einhundert Prozent an den ursprünglichen Spielen – aber auch so gewinnen die Adventures stark durch das Facelifting. Von der grafischen Qualität von *Dual Destinies* oder *Professor Layton vs. Phoenix Wright: Ace Attorney* ist's zwar dennoch weit entfernt, einen solchen technischen Fortschritt hätte aber wohl auch niemand erwartet.

Kein Abschluss nötig

Abseits der Grafik erwartet euch genau dasselbe Spielerlebnis wie auf dem Nintendo DS: In jeweils vier bis fünf Gerichtsfällen pro Spiel macht ihr euch in Gestalt von Anzugträger Phoenix Wright (sowie an ausgewählten Stellen in Person von anderen Figuren) daran, vor dem Hohen Haus die Unschuld eurer Mandanten zu beweisen. Abseits des Gerichtsgebäudes untersucht ihr zudem diverse Tatorte und andere Schauplätze und redet mit potenziellen Zeugen. Vor langweiligen Paragraphen und sonstigem juristischem Vokabular müsst ihr euch aber nicht fürchten – die Figuren und Geschehnisse in den Spielen sind bunt und völlig durchgeknallt und die Funktionsweise der Gerichtsbarkeit wird sehr frei interpretiert. Trotzdem erzählen die aufzuklärenden Mordfälle stets spannende Geschichten und ruhen sich nicht auf dem Humor der Spiele aus. In Verbindung mit den genial geschriebenen Dialogen der Abenteuer (leider im Gegensatz zu den DS-Originalen nur in englischer



Viele der auch in den späteren Spielen bemühten Running Gags haben bereits in Teil eins ihren Ursprung – so wie der Steel Samurai.

Sprache) kommen Freunde ansprechender Adventure-Kost hier voll auf ihre Kosten.

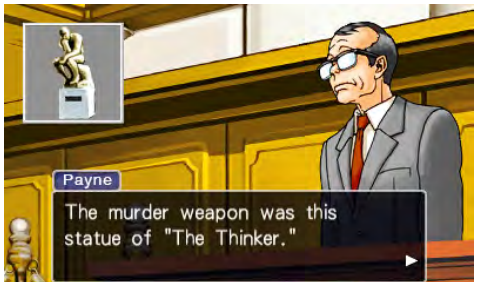
Kleinere Schönheitsmakel

Unsere bisherigen Ausführungen machen eines schon völlig klar: Wer nicht bereit ist, Unmengen von Text zu lesen, wird mit der *Ace Attorney Trilogy* nur wenig Freude haben. De facto habt ihr 99 Prozent der Zeit nämlich nichts anderes als genau das zu tun. Zwar gibt es reichlich Rätsel, auch diese sind aber stets in den Textfluss eingebunden, sodass man die Sammlung im Grunde auch als ein sehr interaktives Visual Novel bezeichnen könnte. Eine leichte Ausnahme stellt der fünfte, damals exklusiv für die DS-Neuauflage produzierte Fall des ersten Spiels dar: Hier dürft ihr ab und an dreidimensionale Objekte erforschen und simple Kopfnüsse lösen. Die meiste Zeit verbringt ihr aber auch hier mit Lesen. Apropos dreidimensional: Der stereoskopische Effekt des Nintendo 3DS wird zwar genutzt, wirkt aber recht lieblos umgesetzt und verleiht dem Geschehen auf dem oberen Bildschirm kaum zusätzliche Tiefe. Zudem ist es schade, dass es keine neuen Inhalte in das Paket geschafft haben. Das ist angesichts einer Spielzeit von gut 50 bis 60 Stunden zwar verschmerzbar, hätte für Kenner der Originale aber einen zusätzlichen Reiz dargestellt.

Kein Einspruch notwendig

Das wollen wir mit Blick auf die sonstigen Qualitäten der Trilogie aber gerne verzeihen. Liebhaber der ersten Stunden erhalten immerhin eine Neuauflage, die besser aussieht als je zuvor. Und diejenigen, die erst mit *Dual Destinies* oder dem *Professor Layton*-Crossover die Anwalts-Abenteuer für sich entdeckt haben, erleben hier den Ursprung der Serie in seiner vollen Pracht. **Lukas Schmid**

Dieser freundlichen Nonne lauft ihr im dritten Teil über den Weg. Verbirgt sich hinter ihrem Grinsen ein düsteres Geheimnis?



In den ersten Fällen der Spiele, die stets als Tutorials dienen, steht euch der unfähige Payne als Staatsanwalt gegenüber.

Oftmals müsst ihr solche Psyche-Locks durch richtiges Kombinieren knacken, um die Geheimnisse ihrer Hüter zu erfahren.

Auf dem Touchscreen könnt ihr die verschiedenen Tatorte und Lokalitäten nach Hinweisen und Beweisstücken absuchen.

MEINUNG
Lukas Schmid

„Die drei vielleicht besten *Ace Attorney*-Spiele erstrahlen in schönem, neuen Glanz."

Als der erste *Ace Attorney*-Teil vor vielen Jahren für den Nintendo DS in Europa erschien, griff ich zu und war von Anfang an begeistert. Umso froher war ich, als Capcom sich nach dem unerwarteten Erfolg des Spiels entschied, auch die Nachfolger in europäische Gefilde zu bringen. Die ehemals für den GBA veröffentlichten Adventures überzeugen durch die spannenden Fälle und die sehr unterhaltsam geschriebenen Dialoge – Qualitäten, die zwar auch die DS- und 3DS-exklusiven Nachfolger auszeichnen, die aber dennoch nicht ganz an die ursprüngliche Trilogie heranreichen können. Diese drei Klassiker nun im grafisch neuen Gewand erleben zu können, ist also etwas ganz Besonderes für mich. Zum Glück haben die Titel nämlich nichts von ihren Qualitäten eingebüßt.

Ace Attorney Trilogy

Termin: 11. Dezember 2014
Hersteller: Capcom
Entwickler: Capcom
USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Preis: ca. 30 Euro

GRAFIK 7
An die Grafik von *Dual Destinies* reicht's nicht heran, sieht aber deutlich besser aus als auf dem DS.

SOUND 8
Sprache/Text: -/Englisch
Die ohrwurmverdächtigen Melodien überzeugen. Anders als auf dem DS gibt es keine deutschen Texte.

STEUERUNG 8
Touchpad: ☑ **Neigungssensoren:** ☐
Mikrofon: ☑
Besonderheiten: -
Entweder mittels Knöpfen oder dem Touchpad klickt ihr euch durch das Abenteuer – einfacher geht's kaum.

EINZELSPIELER 9
Schwierigkeitsgrad: leicht-mittel
Speichersystem: Manuell
Bei den *Ace Attorney*-Spielen handelt es sich um Visual Novels – und in dieser Sparte gibt es wenige dermaßen gut geschriebene Abenteuer auf dem Markt.

MEHRSPIELER -
Wenig überraschend: Die Trilogie verfügt über keinerlei Multiplayer-Komponenten.

PRO / CONTRA
- ✚ Genial geschriebene Dialoge
- ✚ Spannende Fälle mit reichlich Kopfnüssen
- ✚ Technisch ordentlich überarbeitet
- ✚ Gewaltiger Umfang
- ➖ Keine deutschen Texte anwählbar
- ➖ Keine neuen Inhalte

3DS-FAKTOR 1
Nicht der Rede wert. Wer will, spricht einzelne Sprachbefehle ins Mikro, was aber maximal eine Spielerrei ist.

WERTUNG/FAZIT

86

„Ohne jede Frage die bisher beste Umsetzung der drei ersten Anwalts-Advenures."

RUNE FACTORY 4

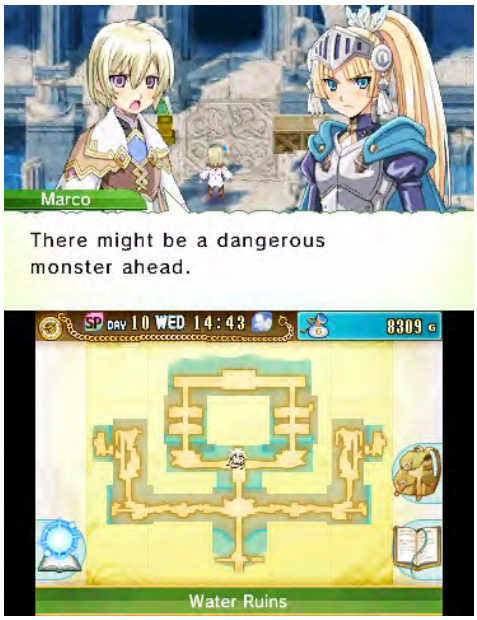
Rollenspiel Manchmal kommen sie doch noch: Über ein Jahr nach der Insolvenz vom Entwickler Neverland dürfen nun auch Europäer Schwert und Spaten in die Hand nehmen.

Der Troposphäre, also der Luftschicht knapp über der Wolkendecke, wird seit 1974 grenzenlose Freiheit nachgesagt – zumindest wenn man dem Song „Über den Wolken" aus der Feder von Reinhard Mey Glauben und Gehör schenken mag. Ausgerechnet dort, wo in der Realität nur noch Flugzeuge und eine Handvoll Vögel verkehren, beginnt das Abenteuer von *Rune Factory 4*. Eine Serie, die eigentlich für das Pflanzen von Gemüse und Besiegen von Monstern bekannt ist. Der Grund dafür ist allerdings ebenso mysteriös wie schnell erklärt: An Bord eines hölzernen Luftschiffs geht der Hauptcharakter von *Rune Factory 4* – das Geschlecht dürft ihr wenige Momente zuvor selber bestimmen – seiner geheimen Mission nach. Während eines plötzlichen Überfalls geht ihr jedoch von Bord, verliert dabei euer Gedächtnis und landet kurz darauf in den sicheren Klauen eines Himmelsdrachen, der es sich im Schloss des Dorfes Selphia gemütlich gemacht hat. Den sprichwörtlichen Vorfall wertet er zugleich als Fügung des Schicksals und ernennt euch, ohne dass ihr groß Widerworte geben könnt, zum Prinzen der Stadt. Uff, ein ganz schön klischeebeladener Anfang, den sich *Rune Factory 4* da leistet und sich somit selbst in vielerlei Hinsicht treu bleibt. Es lohnt sich aber, auf das Augenrollen zu verzichten, denn nach diesem stereotypischen Start legt *Rune Factory 4* erst richtig los. Das Prinzen-Privileg zieht nämlich kein faules Rumliegen nach sich. Es ist nicht nur eure Aufgabe, die früheren Erinnerungen zurückzuerlangen, auch das Dorf möchte gehörig aufgepäppelt und über die Landesgrenzen hinaus bekannt gemacht werden.

Heute gibt's mit Käse überbackene Bratkartoffeln! Aber auch nur, wenn ihr nicht gleich alle von ihnen verkauft und das Equipment samt Rezept besitzt.

Männliche Hauptcharaktere können bei einem von sechs verschiedenen Mädchen um ihre Hand anhalten. Auf der Gegenseite sieht es bei den Herren ähnlich aus.

Außerhalb von Selphia ist *RF4* ein klassisches Action-RPG mit flotten Kämpfen, bei denen manchmal die Übersicht fehlt.



Ist euer Held noch nicht fit genug, solltet ihr euch Unterstützung aus dem Dorf holen. Das macht die Labyrinthe leichter.

Spaß dank Arbeit

Auf welche Weise ihr dies anstellt, bleibt dank sehr vieler Möglichkeiten allein eure Entscheidung, was den ersten großen Spielspaßfaktor von *Rune Factory 4* darstellt. Sobald morgens um sechs Uhr der Wecker klingelt, könnt ihr mit Spaten und Gießkanne bewaffnet raus aufs Feld stapfen, Unmengen von verschiedenen Feldfrüchten aussäen oder schon ausgereiftes Gemüse einsammeln. Das Grund-Equipment dafür erhaltet ihr zu Beginn des Spiels in mehreren Tutorial-Missionen, neues Saatgut oder bessere Erntegerätschaften müsst ihr ab dann aber selbst kaufen. Geld lässt sich auf verschiedenste Art und Weise verdienen, ob nun durch den Verkauf von eigenen Nutzpflanzen oder Materialien, die ihr in Wäldern und Höhlen des Umlandes findet. Eine passende Überleitung zum nächsten Punkt, der in *Rune Factory 4* viel Spielzeit in Anspruch nehmen wird. Wenn ihr mal den Drang verspürt, euren bäuerlichen Pflichten nicht nachzukommen, dürft ihr auch eure Waffen schultern und auf der Karte verteilten Dungeons einen Besuch abstatten. Dort besiegte Gegner hinterlassen nicht nur Erfahrungspunkte, sondern auch jede Menge Krimskrams, den ihr entweder zu Geld machen oder anderweitig verarbeiten könnt. Einen nicht gerade kleinen Teil des Spielspaßes in *Rune Factory 4* macht die Tatsache aus, dass ihr jederzeit entscheiden könnt, welcher Tätigkeit ihr nachgeht, und dabei nicht das Gefühl haben müsst, gerade Zeit zu verschwenden. In kleinen, aber nachvollziehbaren Schritten wird eure Farm langsam größer, der gezähmte Tierbestand in eurem Stall nimmt zu und in eurem Geldbeutel klimpern die Goldmünzen. Gründe fürs Geizigsein sind nicht viele vorhanden, denn immer wieder gibt es neue Haushaltsgeräte, Upgrades oder Waffen, in die es sich zu investieren lohnt.

Angenehm pazifistisch

Getötet wird in *Rune Factory 4* allerdings niemand. Streckt ihr einen Gegner nieder, verbannt ihr ihn lediglich zurück in die Parallelwelt namens Forest of Beginning, wo er ursprünglich hergekommen ist. Das verpasst dem Spiel ein angenehmes, gewaltfreies Spielgefühl. Brutalität steht klar außen vor, im Fokus dagegen Werte wie Freundschaft und ein Gemeinschaftsgefühl mit den anderen Charakteren von Selphia. Diese gehen stets einem glaubwürdigen Tagesgeschehen nach und haben immer wieder etwas Neues zu erzählen. Bei einigen von ihnen lohnt es sich, noch ein wenig genauer hinzuhören, denn mit etwas Glück und genügend Zuneigung steht euch hier vielleicht der Partner fürs Leben gegenüber. In speziellen, über die Jahreszeiten verteilten Events nähert ihr euch Stück für Stück eurer Herzensdame oder dem Buben an – sogar als Teampartner für mehr oder weniger romantische Dungeon-Ausflüge stehen die Charaktere bereit. Schon früh ist dies ein empfehlenswerter Schritt, haben viele Bosse doch gemeine Tricks auf Lager, die euch schnell ins Krankenbett des örtlichen Doktors befördern können. Dafür, dass *Rune Factory 4* schon vor über zwei Jahren auf dem japanischen 3DS erschien, hat das Spiel nur wenig von seinem optischen Glanz verloren. Immer noch sind sämtliche Abschnitte mit jeder Menge Details und warmen Pastelltönen versehen, die Charaktere durch viele Porträts gut in Szene gesetzt. Untermalt werden die glaubhaft dargestellten Landschaften, vom goldbraunen Herbst über den wattebäuschigen Winter bis hin zum Kirschblüten-Frühling durch sehr passende Melodien und immerhin recht passable, englische Synchronsprecher. Deutlich besser hingegen sind die ebenfalls englischen Texte, die viel von ihrem Wortwitz des Originals behalten haben. Hier hat Publisher XSEED Games viel Kreativität bewiesen.

Marco Cabibbo

MEINUNG
Marco Cabibbo

„Kakao machen, ab unter die Decke, den Schnee bestaunen, *Rune Factory 4* zocken."

Ich hatte ja schon vorher Zweifel, dass *Rune Factory 4* überhaupt nach Deutschland kommt (in Japan erschien das Spiel im Juli 2012), aber das finanzielle Aus von Entwickler Neverland Anfang letzten Jahres nahm mir dann endgültig jede Hoffnung. Umso schöner ist es zu sehen, dass das Spiel nun doch europäisches Festland erreicht hat. Mit vielen abwechslungsreichen Inhalten und optisch stark in Szene gesetzt, zeigt sich *Rune Factory 4* nur von seiner besten Seite und mausert sich zum besten Teil der Serie. Die stets perfekt wirkende Honigkuchenwelt mag vielleicht nicht jedermanns Sache sein. Zum Abschalten, Eintauchen und Entspannen, gerade für die ungemütlich kalten Wochen, die euch im Winter noch bevorstehen, ist *Rune Factory 4* jedoch bestens geeignet.

Rune Factory 4

Termin: 11. Dezember 2014
Hersteller: XSEED Games
Entwickler: Neverland Co. Ltd.
USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Preis: 29,99 Euro

GRAFIK 9
Dank der tollen Farbmischungen und den vielen Details ist das Spiel optisch ein echter Schmaus.

SOUND 7
Sprache/Text: Englisch
Zur Jahreszeit passend gibt's entsprechend komponierte Tracks in orchestraler Ausführung.

STEUERUNG 8
Touchpad: ☑ **Neigungssensoren:** ☐
Mikrofon: ☐
Besonderheiten: -
Zum Wechseln der Items müsst ihr öfters ins Menü, zu erreichen sind sämtliche Unterpunkte aber leicht.

EINZELSPIELER 9
Schwierigkeitsgrad: leicht/mittel/schwer (3 Stufen)
Speichersystem: An diversen Checkpoints
Nicht nur im Spiel selbst werden die Monate an euch vorüberziehen: *Rune Factory 4* hat an allen Stellen unglaublich viele Inhalte zu bieten.

MEHRSPIELER -
Das Leben als Farmer und Abenteurer bleibt Einzelspielern vorbehalten. Anderen Bauernhöfen könnt ihr in dem Spiel keinen Besuch abstatten.

PRO / CONTRA
- ✚ Sehr schöne Grafik
- ✚ Großer Umfang mit Langzeitmotivation
- ✚ Sympathische Charaktere und Nebenfiguren
- ✚ Fließender Wechsel zwischen Farmsimulation …
- ✚ … und flottem Action-RPG
- ➖ Häufiger Wechsel zwischen den Items

3DS-FAKTOR 6
Nichts Besonderes zu vermelden. Aus der Vogelperspektive gesehen gibt 3D halt nicht so viel her.

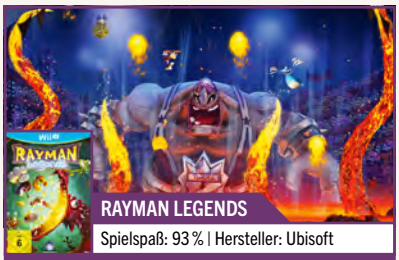
WERTUNG/FAZIT

87

„Dank sinnvoll wie behutsam ausgebauter Features der beste Teil der gesamten Reihe. "

Kaufberatung gefällig? Auf diesen Seiten präsentieren wir euch alle von uns getesteten Wii-U-Spiele ebenso wie die besten Games ihres jeweiligen Genres!

JUMP & RUN



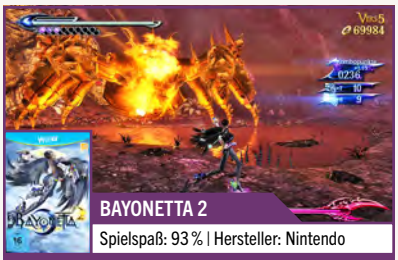
RAYMAN LEGENDS
Spielspaß: 93 % | Hersteller: Ubisoft

Höchstwahrscheinlich das beste Jump & Run, das im Jahr 2013 für die Wii U erschienen ist.

Super Mario 3D World
Spielspaß: 92 % | Hersteller: Nintendo

Donkey Kong Country: Tropical Freeze
Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo

ACTION



BAYONETTA 2
Spielspaß: 93 % | Hersteller: Nintendo

Brachialer, perfekt designter und superstylisher Action-Hammer – ein Pflichtkauf für alle Wii-U-Besitzer!

Deus Ex: Human Revolution – Director's Cut
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Square Enix

Hyrule Warriors
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Nintendo

(ACTION-)ADVENTURE

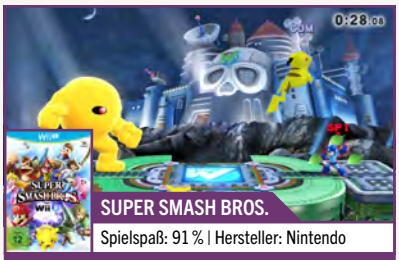
ZELDA: THE WIND WAKER HD
Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo

Links zeitloses Segel-Abenteuer begeistert auf der Wii U ebenso wie bereits 2003 auf dem Gamecube.

Assassin's Creed 4: Black Flag
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Ubisoft

Skylanders: Trap Team
Spielspaß: 83 % | Hersteller: Activision

BEAT 'EM UP



SUPER SMASH BROS.
Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo

Ganz klar der mit Abstand beste Prügler und das beste Multiplayer-Spektakel auf der Wii U.

Tekken Tag Tournament 2
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Bandai Namco

Injustice: Götter unter uns
Spielspaß: 80 % | Hersteller: Warner Interactive

EGO-SHOOTER

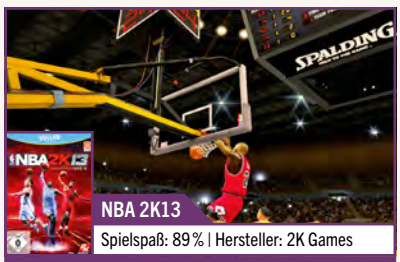
CALL OF DUTY: GHOSTS
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Activision

Routiniertes, aber unterhaltsames Shooter-Update mit einem besonders gelungenen Multiplayer-Modus

Call of Duty: Black Ops 2
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Activision

007: Legends
Spielspaß: 62 % | Hersteller: Activision

SPORT



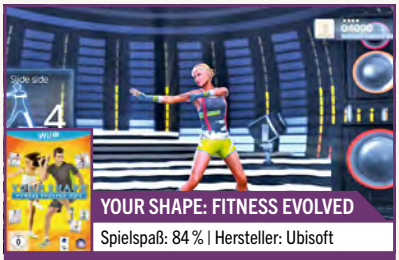
NBA 2K13
Spielspaß: 89 % | Hersteller: 2K Games

Ein inhaltlich brillantes Basketballspiel, das aufgrund der schwachen Technik einen faden Beigeschmack hat

Mario und Sonic: Sotschi 2014
Spielspaß: 76 % | Hersteller: Nintendo

FIFA 13
Spielspaß: 70 % | Hersteller: Electronic Arts

GESCHICKLICHKEIT



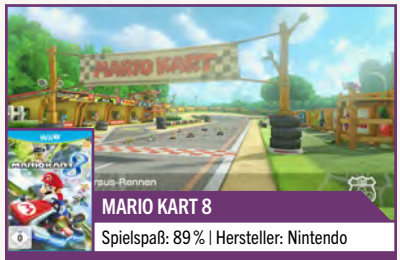
YOUR SHAPE: FITNESS EVOLVED
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Ubisoft

Praktisches Tanz-dein-Fett-weg-Programm, das auch abseits des Workouts Ideen zu bieten hat

Captain Toad: Treasure Tracker
Spielspaß: 81 % | Hersteller: Nintendo

Game & Wario
Spielspaß: 81 % | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL



MARIO KART 8
Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo

Ein grafisch wie spielerisch hervorragendes Action-Rennspiel für Nintendos Wii U

Need for Speed: Most Wanted
Spielspaß: 85 % | Hersteller: EA

Sonic & All-Stars: Racing Transformed
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Sega

ROLLENSPIEL

MASS EFFECT 3 – SP. EDITION
Spielspaß: 86 % | Hersteller: Electronic Arts

Die technisch schwächste Version des Spiels, aber nach wie vor ein sehr, sehr guter Titel!

Monster Hunter 3 Ultimate
Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo

–
–

SUPER SMASH BROS. FÜR Wii U

Kaum zu glauben, wie gut sich die Erfahrungen mit dem 3DS-*Smash* auf die Wii-U-Fassung anwenden lassen!

Stets aktuell: Die 50 besten Wii-U-Spiele – mit N-ZONE-Ausgabenverzeichnis zum einfachen Nachschlagen

Assassin's Creed 3
Test (01/13): 88 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Ubisoft

Assassin's Creed 4: Black Flag
Test (01/14): 87 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Ubisoft

Batman: Arkham City Armoured Edition
Test (01/13): 85 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Warner

Batman: Arkham Origins
Test (12/13): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Warner

Bayonetta
Test (11/14): 90 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Bayonetta 2
Test (11/14): 93 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Call of Duty: Black Ops 2
Test (01/13): 87 % | Genre: Ego-Shooter | Hersteller: Activision

Call of Duty: Ghosts
Test (01/14): 87 % | Genre: Ego-Shooter | Hersteller: Activision

NEU Captain Toad: Treasure Tracker
Test (01/15): 81 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Darksiders 2
Test (01/13): 83 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: THQ

Deus Ex: Human Revolution
Test (12/13): 88 % | Genre: Action | Hersteller: Square Enix

Disney Infinity
Test (10/13): 78 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Disney

Donkey Kong Country: Tropical Freeze
Test (03/14): 89 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Game & Wario
Test (07/13): 81 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Hyrule Warriors
Test (10/14): 84 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Injustice: Götter unter uns
Test (06/13): 80 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Warner

Just Dance 4
Test (01/13): 80 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Ubisoft

Lego Batman 2: DC Super Heroes
Test (07/13): 79 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

Lego Batman 3: Jenseits von Gotham
Test (12/14): 81 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: THQ

Lego City: Undercover
Test (04/13): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

Lego: Der Hobbit
Test (06/14): 78 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Warner

Lego Marvel Super Heroes
Test (04/13): 84 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Warner

Mario und Sonic: Sotschi 2014
Test (12/13): 76 % | Genre: Sportspiel | Hersteller: Nintendo

Mario Kart 8
Test (06/14): 89 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Marvel Avengers
Test (01/13): 77 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Ubisoft

Mass Effect 3: Special Edition
Test (01/13): 86 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: EA

Monster Hunter 3 Ultimate
Test (04/13): 80 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

NBA 2K13
Test (03/13): 89 % | Genre: Sport | Hersteller: 2K Games

Need for Speed: Most Wanted
Test (05/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: EA

New Super Luigi U
Test (08/13): 80 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

New Super Mario Bros. U
Test (12/12): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Nintendo Land
Test (12/12): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Pikmin 3
Test (08/13): 91 % | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Rayman Legends
Test (10/13): 93 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Ubisoft

Resident Evil: Revelations
Test (06/13): 80 % | Genre: Action | Hersteller: Capcom

Scribblenauts Unlimited
Test (02/14): 76 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Sing Party
Test (03/13): 79 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Skylanders: Giants
Test (01/13): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Activision

Skylanders: Swap Force
Test (12/13): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Activision

Skylanders: Trap Team
Test (11/14): 83 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Activision

Sonic & All-Stars Racing Transformed
Test (01/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Sega

Splinter Cell: Blacklist
Test (10/13): 83 % | Genre: Action | Hersteller: Ubisoft

Super Mario 3D World
Test (01/14): 92 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

NEU Super Smash Bros. für Wii U
Test (01/15): 91 % | Genre: Beat'em Up | Hersteller: Nintendo

Tekken Tag Tournament 2
Test (12/12): 85 % | Genre: Beat 'em Up I Hersteller: Bandai Namco

The Legend of Zelda: The Wind Waker HD
Test (11/13): 91 % | Genre: Action-Adv. I Hersteller: Nintendo

The Wonderful 101
Test (09/13): 83 % | Genre: Action I Hersteller: Nintendo

NEU Watch Dogs
Test (01/15): 79 % | Genre: Action I Hersteller: Ubisoft

Your Shape: Fitness Evolved 2013
Test (01/13): 84 % | Genre: Geschicklichkeit I Hersteller: Ubisoft

ZombiU
Test (01/13): 84 % | Genre: Action I Hersteller: Ubisoft

Die besten Spiele für die Wii im Überblick

ACTION

Muramasa: The Demon Blade
Test (11/09): 86 % | Hersteller: Rising Star Games

Sin & Punishment 2
Test (05/10): 85 % | Hersteller: Nintendo

ACTION-ADVENTURE

The Legend of Zelda: Skyward Sword
Test (01/12): 93 % | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Twilight Princess
Test (01/07): 92 % | Hersteller: Nintendo

ADVENTURE

Zack & Wiki
Test (02/08): 85 % | Hersteller: Capcom

Geheimakte Tunguska
Test (06/08): 85 % | Hersteller: Deep Silver

BEAT 'EM UP

Super Smash Bros. Brawl
Test (04/08): 94 % | Hersteller: Nintendo

Tatsunoko vs. Capcom: Ultimate All-Stars
Test (02/10): 86 % | Hersteller: Capcom

EGO-SHOOTER

Metroid Prime Trilogy
Test (10/09): 95 % | Hersteller: Nintendo

Metroid Prime 3: Corruption
Test (11/07): 94 % | Hersteller: Nintendo

GESCHICKLICHKEIT

Tetris Party DeLuxe
Test (10/10): 91 % | Hersteller: Nintendo

Beat the Beat: Rhythm Paradise
Test (08/12): 87 % | Hersteller: Nintendo

JUMP & RUN

Super Mario Galaxy 2
Test (07/10): 96 % | Hersteller: Nintendo

Super Mario Galaxy
Test (01/08): 96 % | Hersteller: Nintendo

MUSIKSPIEL

Rock Band 2
Test (06/09): 93 % | Hersteller: Electronic Arts

Guitar Hero 5
Test (11/09): 93 % | Hersteller: Activision

ROLLENSPIEL

Fire Emblem: Radiant Dawn
Test (04/08): 88 % | Hersteller: Nintendo

Monster Hunter Tri
Test (05/10): 85 % | Hersteller: Capcom

SIMULATION/STRATEGIE

Pikmin 2
Test (07/09): 89 % | Hersteller: Nintendo

Animal Crossing: Let's go to the City
Test (01/09): 87 % | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL

Mario Kart Wii
Test (05/08): 94 % | Hersteller: Nintendo

Sonic & Sega All-Stars Racing
Test (03/10): 87 % | Hersteller: Nintendo

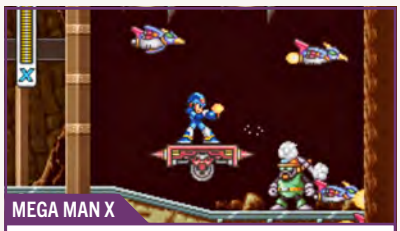
SPORTSPIEL

Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen
Test (11/09): 89 % | Hersteller: Sega

Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen
Test (11/07): 88 % | Hersteller: Sega

Die vielleicht beste Retro-Spielebibliothek der Welt: Nintendos Virtual Console ist eines der absoluten Wii-U-Highlights. Lasst euch diese Klassiker nicht entgehen!

JUMP & RUN



MEGA MAN X

Spielspaß: 10 | Hersteller: Capcom

Teil 1 der legendären *X*-Reihe lädt seinen Mega-Buster auf und zerbröselt die Wii U!

Super Mario Bros. 3
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Yoshi's Island
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

ACTION

CONTRA 3: THE ALIEN WARS

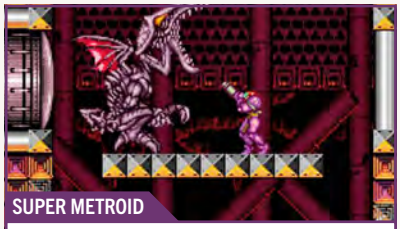
Spielspaß: 9 | Hersteller: Konami

Kompromisslose Action trifft auf einen ebenso kompromisslosen Schwierigkeitsgrad – ganz starkes Teil!

Super Castlevania IV
Spielspaß: 9 | Hersteller: Konami

Pop'n TwinBee
Spielspaß: 8 | Hersteller: Konami

(ACTION)-ADVENTURE



SUPER METROID

Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Kauft euch dieses Meisterwerk! Es wird eure Sicht auf andere Videospiele für immer verändern.

The Legend of Zelda: A Link to the Past
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Metroid Fusion
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

BEAT 'EM UP

STREET FIGHTER 2

Spielspaß: 9 | Hersteller: Capcom

Ihr solltet der New-Challenger-Version den Vorzug geben, sie bietet die beste Preis-Leistung von allen Fassungen.

Street Fighter Alpha 2
Spielspaß: 8 | Hersteller: Capcom

Final Fight 1-3
Spielspaß: 7 | Hersteller: Capcom

STRATEGIE/SIMULATION

ADVANCE WARS

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Ein astreiner Strategie-Brocken, der einen leichten Einstieg mit komplexen Gefechten vereint

Uncharted Waters: New Horizons
Spielspaß: 8 | Hersteller: Koei

Nobunaga's Ambition
Spielspaß: 7 | Hersteller: Koei

SPORT

PUNCH OUT!!

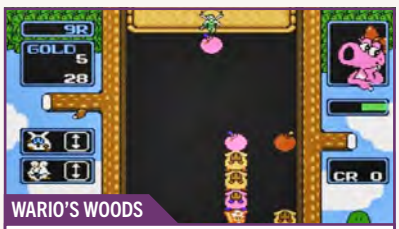
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

Der Klassiker-Rundumschlag macht mobil: Auch auf der Wii U hat sich das Boxtraining gelohnt!

Mario Golf Advance Tour
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

NES Open Tournament Golf
Spielspaß: 4 | Hersteller: Nintendo

GESCHICKLICHKEIT



WARIO'S WOODS

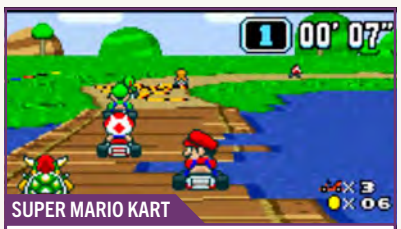
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

Reicht zwar nicht an die zeitlose Genialität von *Tetris* heran, punktet aber mit viel Nintendo-Charme

Wario Ware Inc.: Minigame Mania
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

Adventures of Lolo
Spielspaß: 7 | Hersteller: HAL Laboratory

RENNSPIEL



SUPER MARIO KART

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Die KI ist heutzutage etwas lasch, zusammen mit einem menschlichen Gegner aber ein total genialer Fun-Racer!

F-Zero
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

F-Zero: Maximum Velocity
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

ROLLENSPIEL

EARTHBOUND

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Die Mutter aller verschobenen Rollenspiele findet endlich ihren Weg nach Europa! Eine echte Legende.

Breath of Fire 2
Spielspaß: 8 | Hersteller: Capcom

Golden Sun
Spielspaß: 8 | Hersteller: Camelot Software

BREATH OF FIRE
Und noch ein Retro-Rollenspiel, das man unbedingt kennen sollte – auch wenn *Breath of Fire* etwas schlecht gealtert ist.

Die Top 50 Wii-U-VC-Games: Legenden aus 30 Jahren Videospiel-Kultur samt N-ZONE-Ausgabenverzeichnis

Advance Wars
Test (05/14): 9 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Adventures of Lolo
Test (10/14): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: HAL

NEU Breath of Fire
Test (01/15): 7 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Capcom

Breath of Fire 2
Test (11/13): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Capcom

Castlevania
Test (05/14): 7 | Genre: Adventure | Hersteller: Konami

Castlevania II: Simon's Quest
Test (03/14): 7 | Genre: Adventure | Hersteller: Konami

Dungeons & Dragons: Chronicles of Mystara
Test (11/13): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Capcom

Donkey Kong Country
Test (12/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

Donkey Kong Country 2
Test (12/14): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

Donkey Kong Country 3
Test (12/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

Earthbound
Test (09/13): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

F-Zero
Test (04/13): 8 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

F-Zero: Maximum Velocity
Test (05/14): 8 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Gargoyle's Quest 2
Test (10/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Ghosts'n Goblins
Test (08/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Golden Sun
Test (05/14): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Camelot

NEU Golden Sun 2: Die vergessene Epoche
Test (01/15): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Camelot

Kirby: Nightmare in Dreamland
Test (09/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Kirby's Adventure
Test (05/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Kirby's Dream Land 3
Test (09/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Mario & Luigi: Superstar Saga
Test (05/14): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Mario Golf Advance Tour
Test (10/14): 8 | Genre: Sportspiel | Hersteller: Camelot

Mario Power Tennis
Test (08/14): 8 | Genre: Action | Hersteller: Camelot Software

Mega Man 5
Test (09/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man 6
Test (09/14): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

NEU Mega Man 7
Test (01/15): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man X
Test (11/13): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man X2
Test (01/14): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Metroid
Test (09/13): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Metroid Fusion
Test (05/14): 9 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Nobunaga's Ambition
Test (11/14): 7 | Genre: Strategie | Hersteller: Koei

Pop'n Twinbee
Test (09/14): 8 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Punch-Out!!
Test (05/13): 8 | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo

Street Fighter 2
Test (10/13): 9 | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Capcom

Street Fighter Alpha 2
Test (11/14): 8 | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Capcom

Super Castlevania IV
Test (12/13): 9 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Super Ghouls'n Ghosts
Test (08/13): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Super Mario Bros. 3
Test (03/14): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Bros.: The Lost Levels
Test (03/14): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Kart
Test (05/14): 9 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Super Metroid
Test (07/13): 10 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of the Mystical Ninja
Test (03/14): 8 | Genre: Action | Hersteller: Konami

The Legend of Zelda
Test (10/13): 7 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: A Link to the Past
Test (02/14): 10 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: The Minish Cap
Test (08/14): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

Uncharted Waters: New Horizons
Test (01/14): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Koei

Wario Land 4
Test (08/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Wario Ware Inc.: Minigame Mania
Test (05/14): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Wario's Woods
Test (04/14): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Yoshi's Island
Test (05/14): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Die aktuell 30 besten eShop-Titel für Wii U!

Another World
Test (08/14): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Delphine Software

Armillo
Test (08/14): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Fuzzy Wuzzy

Art of Balance
Test (11/14): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Shin'en

Bit.Trip Runner 2
Test (06/13): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Gaijin Games

Child of Light
Test (06/14): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Ubisoft

Color Zen
Test (08/14): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Cyonia

Ducktales Remastered
Test (10/13): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: WayForward Tech

Giana Sisters: Twisted Dreams
Test (10/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Black Forest Games

Guacamelee! Super Turbo Championship Edition
Test (8/14): 9 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Drinkbox Studios

Hyrule Warriors: (Twilight Princess) DLC
Test (12/14): 8 | Genre: Action | Hersteller: Omega Force

Lone Survivor: Director's Cut
Test (12/14): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Curve Studios

NEU Mario Kart 8 DLC Pack 1
Test (01/15): 9 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Mighty Switch Force!
Test (02/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Neko

Mighty Switch Force! 2
Test (12/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: WayForward Tech.

NES Remix 2
Test (06/14): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

NEU Pier Solar and the Great Architects
Test (01/15): 7 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: WaterMelon

Puddle
Test (01/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Neko

Retro City Rampage
Test (04/13): 8 | Genre: Action | Hersteller: Vblank Entertainment

NEU Shovel Knight
Test (01/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Yacht Club Games

Stealth Inc. 2
Test (12/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Curve Studios

Steamworld Dig
Test (10/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Image & Form

Swords and Soldiers HD
Test (08/14): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Two Tribes

NEU Tengami
Test (01/15): 7 | Genre: Adventure | Hersteller: Nyam Nyam

Teslagrad
Test (11/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rain Games

The Cave
Test (03/13): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Double Fine

NEU Thomas was Alone
Test (03/13): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Double Fine

Toki Tori 1
Test (01/14): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Two Tribes

Trine 2: Director's Cut
Test (01/13): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Frozenbyte

Wooden Sen'Sey
Test (09/14): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Upper Byte

Zen Pinball 2
Test (03/13): 8 | Genre: Simulation | Hersteller: Zen Studios

Alle Top-Games auf einen Blick: Auch für Nintendos aktuellen Handheld fassen wir die Genre-Spitzenreiter sowie die momentan besten 3DS-Spiele zusammen.

ACTION

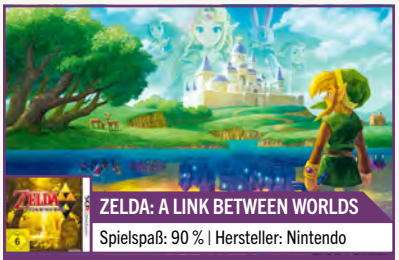
RESIDENT EVIL: REVELATIONS
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Capcom

Spannende Story, beeindruckende Technik, klasse Atmosphäre – ein Megahit aus dem Jahr 2012!

Metal Gear Solid: Snake Eater 3D
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Konami

Star Fox 64 3D
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Nintendo

(ACTION)-ADVENTURE



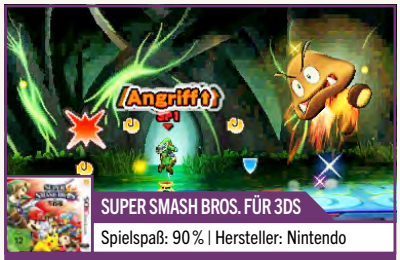
ZELDA: A LINK BETWEEN WORLDS
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Mindestens so wertvoll wie 9.999 Rubine: Klar einer der besten 3DS-Titel und ein Muss für Adventure-Fans!

The Legend of Zelda: Ocarina of Time
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Zero Escape: Virtue's Last Reward
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Rising Star Games

BEAT 'EM UP



SUPER SMASH BROS. FÜR 3DS
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Klopperei vom Feinsten: eine würdige Fortsetzung und ein sehr gelungener Handheld-Einstand der Kultreihe.

Super Street Fighter IV 3D Edition
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Capcom

Dead or Alive: Dimensions
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Tecmo Koei

GESCHICKLICHKEIT

PROF. LAYTON: DAS VERMÄCHTNIS V. ASLANT
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo

Ein würdiger Abschluss der beliebten Puzzle-Serie, auch wenn echte Innovationen wieder mal fehlen

Professor Layton und die Maske der Wunder
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo

Tetris
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo

JUMP & RUN

NEW SUPER MARIO BROS. 2
Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo

Extrem motivierender Hüpf-Altmeister mit tollem Gameplay und spaßigem Koop-Modus

Super Mario 3D Land
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Donkey Kong Country Returns 3D
Spielspaß: 86 % | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL

MARIO KART 7
Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo

Exquisiter Onlinemodus trifft perfekte Balance und Steuerung – der Solomodus ist aber viel zu leicht.

Sonic & All-Stars: Racing Transformed
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Sega

F1 2011
Spielspaß: 81 % | Codemasters

ROLLENSPIEL

POKÉMON X UND Y
Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo

Viele mutige Neuerungen machen *X* und *Y* zu den besten *Pokémon*-Spielen seit Bestehen der Serie!

Etrian Odyssey IV: Legends of the Titan
Spielspaß: 91 % | Hersteller: NIS America

Bravely Default For the Sequel
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Square Enix

SIMULATION/STRATEGIE

FIRE EMBLEM: AWAKENING
Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo

Ein absolutes Meisterwerk, das nicht nur die Strategie-Spieler unter den 3DS-Besitzern begeistern wird

Tomodachi Life
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo

Animal Crossing: New Leaf
Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo

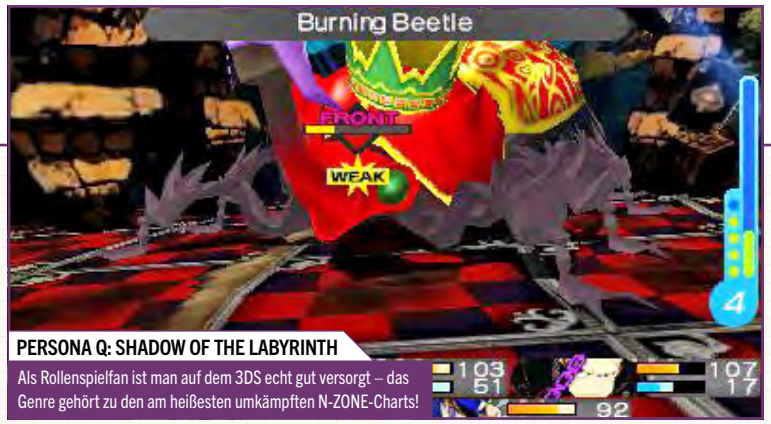
SPORT

MARIO GOLF: WORLD TOUR
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Nintendo

Die Welttournee des sportlichen Klempners ist das bisher gelungenste Golfspiel im Mario-Universum.

PES 2011 3D
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Konami

Mario Tennis Open
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Nintendo



PERSONA Q: SHADOW OF THE LABYRINTH

Als Rollenspielfan ist man auf dem 3DS echt gut versorgt – das Genre gehört zu den am heißesten umkämpften N-ZONE-Charts!

Stets aktuell: Die 50 besten 3DS-Spiele – mit N-ZONE-Ausgabenverzeichnis zum einfachen Nachschlagen

Bravely Default For the Sequel
Test (01/14): 88 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Square Enix

Castlevania: Lords of Shadow – Mirror of Fate
Test (04/13): 81 % | Genre: Adventure | Hersteller: Konami

Crush 3D
Test (02/12): 83 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

Dead or Alive: Dimensions
Test (06/11): 85 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Tecmo Koei

Donkey Kong Country Returns 3D
Test (06/13): 86 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Etrian Odyssey IV: Legends of the Titan
Test (10/13): 91 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: NIS America

Etrian Odyssey Untold: The Millennium Girl
Test (06/14): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: NIS America

Fantasy Life
Test (10/14): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

FIFA 12
Test (11/11): 82 % | Genre: Sport | Hersteller: Electronic Arts

FIFA 13
Test (11/12): 82 % | Genre: Sport | Hersteller: Electronic Arts

Fire Emblem: Awakening
Test (05/13): 89 % | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Kid Icarus: Uprising
Test (04/12): 83 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance
Test (08/12): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Square Enix

Luigi's Mansion 2
Test (04/13): 85 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Mario Golf: World Tour
Test (06/14): 87 % | Genre: Sportspiel | Hersteller: Nintendo

Mario & Luigi: Dream Team Bros.
Test (08/13): 83 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Mario Kart 7
Test (01/12): 94 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Metal Gear Solid: Snake Eater 3D
Test (04/12): 87 % | Genre: Action | Hersteller: Konami

New Super Mario Bros. 2
Test (09/12): 91 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

NEU Persona Q: Shadow of the Labyrinth
Test (01/15): 88 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Atlus

Phoenix Wright: Ace Attorney – Dual Destinies
Test (12/13): 83 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Pokémon Alpha Rubin und Omega Saphir
Test (12/14): 86 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Pokémon X und Y
Test (11/13): 94 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Pro Evolution Soccer 2011
Test (04/11): 85 % | Genre: Sport | Hersteller: Konami

Pro Evolution Soccer 2012 3D
Test (02/12): 81 % | Genre: Sport | Hersteller: Konami

Pro Evolution Soccer 2013
Test (01/13): 81 % | Genre: Sport | Hersteller: Konami

Professor Layton und das Vermächtnis von Aslant
Test (12/13): 88 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Professor Layton und die Maske der Wunder
Test (11/12): 88 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Professor Layton vs. Phoenix Wright: Ace Attorney
Test (04/14): 87 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Project X Zone
Test (09/13): 82 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Bandai Namco

Resident Evil: Revelations
Test (02/12): 88 % | Genre: Action | Hersteller: Capcom

Senran Kagura Burst
Test (04/14): 83 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo

Shin Megami Tensei – Devil Summoner: Soul Hackers
Test (11/13): 82 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: NIS America

Shin Megami Tensei 4
Test (12/14): 88 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Atlus

Skylanders: Giants
Test (12/12): 82 % | Genre: Adventure | Hersteller: Activision

Sonic & All-Stars: Racing Transformed
Test (03/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Sega

Sonic Generations
Test (12/11): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sega

Super Mario 3D Land
Test (12/11): 90 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Pokémon Rumble
Test (01/11): 85 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Super Smash Bros. für Nintendo 3DS
Test (11/14): 90 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo

Super Street Fighter IV 3D Edition
Test (04/11): 88 % | Genre: Beat 'em Up I Hersteller: Capcom

Tetris
Test (12/11): 85 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: A Link between Worlds
Test (12/13): 90 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D
Test (07/11): 90 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

Theatrhythm Final Fantasy
Test (08/12): 83 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Square Enix

Theatrhythm Final Fantasy: Curtain Call
Test (10/14): 85 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Square Enix

Tomodachi Life
Test (08/14): 85 % | Genre: Simulation | Hersteller: Nintendo

Ultimate NES Remix
Test (12/14): 82 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Yoshi's New Island
Test (04/14): 81 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Zero Escape: Virtue's Last Reward
Test (05/13): 88 % | Genre: Adventure | Hersteller: Rising Star

Die Highlights für den Nintendo DS

ACTION

GTA: Chinatown Wars
Test (05/09): 94 % | Hersteller: Nintendo

Mega Man ZX
Test (05/08): 85 % | Hersteller: Nintendo

ACTION-ADVENTURE

The Legend of Zelda: Spirit Tracks
Test (01/10): 90 % | Hersteller: Nintendo

Okamiden
Test (04/11): 91 % | Hersteller: Capcom

ADVENTURE

Last Window: Das Geheimnis von Cape West
Test (10/10): 85 % | Hersteller: Nintendo

Phoenix Wright: Ace Attorney
Test (07/08): 85 % | Hersteller: Capcom

BEAT 'EM UP

Bleach: Dark Souls
Test (05/09): 84 % | Hersteller: Sega

Dragon Ball Z: Supersonic Warriors 2
Test (02/06): 74 % | Hersteller: Bandai Namco

EGO-SHOOTER

Metroid Prime: Hunters
Test (06/06): 95 % | Hersteller: Nintendo

Dementium II
Test (09/10): 85 % | Hersteller: TopWare

GESCHICKLICHKEIT

Professor Layton und der Ruf des Phantoms
Test (12/11): 88 % | Hersteller: Nintendo

Tetris Party DeLuxe
Test (10/10): 90 % | Hersteller: Nintendo

JUMP & RUN

New Super Mario Bros.
Test (08/06): 90 % | Hersteller: Nintendo

Kirby Mass Attack
Test (11/11): 88 % | Hersteller: Nintendo

MUSIKSPIEL

Guitar Hero On Tour
Test (09/08): 88 % | Hersteller: Activision

Rhythm Paradise
Test (07/09): 80 % | Hersteller: Nintendo

ROLLENSPIEL

Pokémon Schwarz 2 & Weiß 2
Test (11/12): 93 % | Hersteller: Nintendo

Chrono Trigger
Test (04/09): 90 % | Hersteller: Square Enix

SIMULATION/STRATEGIE

Advance Wars: Dark Conflict
Test (03/08): 92 % | Hersteller: Nintendo

Animal Crossing: Wild World
Test (04/06): 87 % | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL

Mario Kart DS
Test (12/05): 94 % | Hersteller: Nintendo

Sonic & Sega All-Stars Racing
Test (03/10): 87 % Hersteller: Nintendo

SPORTSPIEL

Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen
Test (11/09): 88 % | Hersteller: Sega

New International Track & Field
Test (07/08): 87 % | Hersteller: Konami

Nintendos Kleiner ganz groß: Gerade bei der stets wachsenden Virtual-Console-Bibliothek für den 3DS verliert man schnell den Überblick. Wir helfen euch!

ACTION

NINJA GAIDEN II

Spielspaß: 9 | Hersteller: Tecmo Koei

Ein wahrer Ninja kennt keinen Frust: sauguter, aber brutal schwerer Action-Sidescroller für Kenner und Könner

Blaster Master
Spielspaß: 9 | Hersteller: Sunsoft

Shinobi
Spielspaß: 8 | Hersteller: Sega

(ACTION-)ADVENTURE

THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING DX

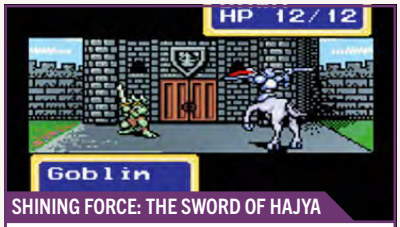
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Ein echtes Meisterwerk: Bahn frei für das mit Abstand beste reine Handheld-*Zelda*-Abenteuer!

Castlevania 3: Dracula's Curse
Spielspaß: 9 | Hersteller: Konami

Metroid 2: Return of Samus
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

ROLLENSPIEL



SHINING FORCE: THE SWORD OF HAJYA

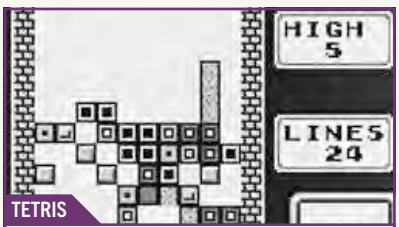
Spielspaß: 8 | Hersteller: Kemco

Ein interessanter Rollenspiel-Klassiker für geduldige Abenteurer. Für seine Zeit echt schick!

The Sword of Hope 2
Spielspaß: 8 | Hersteller: Kemco

Legend of the River King
Spielspaß: 6 | Hersteller: Natsume

GESCHICKLICHKEIT



TETRIS

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Der zeitlose Klassiker ist ein Mitbegründer des Erfolgs von Nintendo – wir würdigen ihn mit diesem Ehrenplatz.

Toki Tori
Spielspaß: 9 | Hersteller: Two Tribes

Catrap
Spielspaß: 8 | Hersteller: ASK

JUMP & RUN

WARIO LAND 2

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Schwächen minimiert, Stärken maximiert – und das sogar in der Game-Boy-Color-Version!

Super Mario Land 2: Six Golden Coins
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Kid Icarus: Von Mythen und Monstern
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

SPORTSPIEL/RENNSPIEL

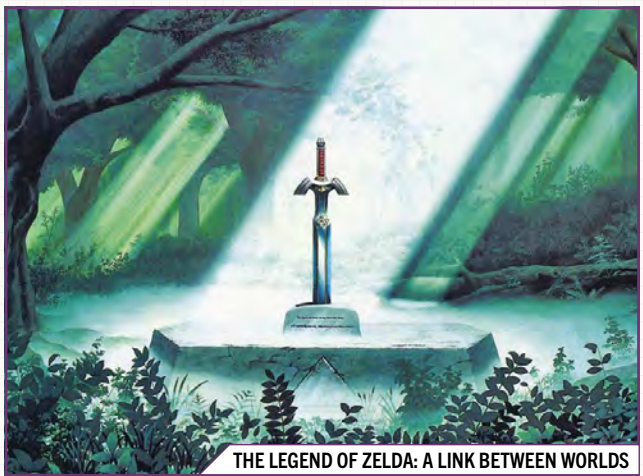
GOLF

Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

Das hohe Alter mag man der zweckmäßigen Grafik anmerken, der zugänglichen Technik aber nicht.

Punch-Out!
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

Tennis
Spielspaß: 6 | Hersteller: Nintendo



THE LEGEND OF ZELDA: A LINK BETWEEN WORLDS

Wer bis zum 12. Januar 2015 einen 3DS auf Nintendos Webseite registriert hat, durfte sich über ein kostenloses Downloadspiel freuen. Darunter etwa *A Link Between Worlds* – ganz starkes Teil!

YOSHI'S NEW ISLAND

Ebenfalls mit in der Weihnachtsauswahl war die Download-Version zu *Yoshi's New Island* – ein ziemlich entspannendes Hüpfspiel und nach wie vor ein toller Titel für junge Jump&Run-Fans.

LUFIA: THE LEGEND RETURNS

Optisch wie präsentationstechnisch ziemlich veraltet, dazu sperrig und ziemlich unhandlich – aber eine tolle Geschichte und ganz viel Herz!

Tragbare Hall of Fame: Wir zeigen euch die 50 besten 3DS-VC-Spiele samt N-ZONE-Ausgabenverzeichnis.

Bionic Commando
Test (03/12): 7 | Genre: Action | Hersteller: Capcom

Blaster Master
Test (03/13): 9 | Genre: Action | Hersteller: Sunsoft

Castlevania
Test (04/13): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Konami

Castlevania 3: Dracula's Curse
Test (08/14): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Konami

Catrap
Test (12/11): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: ASK

Columns
Test (08/13): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

Donkey Kong
Test (08/11): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Donkey Kong Land 2
Test (08/11): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

Dr. Mario
Test (05/12): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Game & Watch Gallery 2
Test (07/12): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Ghosts'n Goblins
Test (03/13): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Golf
Test (12/11): 7 | Genre: Sportspiel | Hersteller: Nintendo

Gradius
Test (01/13): 7 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Kid Icarus: Von Mythen und Monstern
Test (05/12): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Kirby's Block Ball
Test (04/12): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: HAL

Kirby's Dream Land
Test (08/11): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: HAL

Kirby's Dream Land 2
Test (07/12): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Life Force
Test (02/14): 8 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Lock'n Chase
Test (01/12): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Data East

NEU Lufia: The Legend Returns
Test (01/15): 6 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Natsume

Mega Man
Test (12/12): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man 2
Test (04/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man 3
Test (10/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Metroid 2: Return of Samus
Test (01/12): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Ninja Gaiden
Test (01/13): 8 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo Koei

Ninja Gaiden 2
Test (10/13): 9 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo Koei

Ninja Gaiden 3: The Ancient Ship of Doom
Test (03/14): 9 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo Koei

Pokémon Trading Card Game
Test (09/14): 7 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Punch-Out!!
Test (05/12): 7 | Genre: Sport | Hersteller: Nintendo

Shantae
Test (09/13): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: WayForward

Shining Force: The Sword of Hajya
Test (08/13): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Sega

Shinobi
Test (06/12): 8 | Genre: Action | Hersteller: Sega

Sonic the Hedgehog
Test (08/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sega

Super Mario Bros. 3
Test (03/14): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Bros. Deluxe
Test (04/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Bros. The Lost Levels
Test (03/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Land
Test (07/11): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Land 2: Six Golden Coins
Test (11/11): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Tetris
Test (03/12): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda
Test (06/12): 7 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Link's Awakening DX
Test (07/11): 9 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Oracle of Seasons
Test (07/13): 8 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

The Sword of Hope 2
Test (10/12): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Kemco

Toki Tori
Test (10/12): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Two Tribes

Trip World
Test (03/12): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sunsoft

Wario Land 2
Test (09/12): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Wario Land 3
Test (02/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Wario Land: Super Mario Land 3
Test (02/13): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Wario's Woods
Test (12/13): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Wrecking Crew
Test (05/13): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

3DS eShop

Die 30 besten 3DS-eShop-Titel – viel Spaß!

Aero Porter
Test (01/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Level-5

Art of Balance
Test (08/12): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Shin'en

Attack of the Friday Monsters
Test (09/13): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Level-5

Blaster Master: Enemy Below
Test (02/12): 8 | Genre: Action | Hersteller: Sunsoft

Cave Story
Test (06/14): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nicalis

Conception 2
Test (08/14): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Atlus

Crimson Shroud
Test (02/13): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Level-5

Escapevektor
Test (03/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nnooo

Fallblox
Test (01/13): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Intelligent Sys.

Fractured Soul
Test (03/13): 8 | Genre: Action | Hersteller: Endgame Studios

Fun! Fun! Minigolf Touch!
Test (05/12): 8 | Genre: Sportspiel | Hersteller: Shin'en

Gabrielle's Ghostly Goove 3D
Test (12/13): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Funbox Media

Hydroventure Spin Cycle
Test (02/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Kirby's Adventure
Test (01/12): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Arika

Korg M01D
Test (01/14): 8 | Genre: Anwendung | Hersteller: Detune

Mario and Donkey Kong: Minis on the Move
Test (07/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Mighty Switch Force
Test (03/12): 9 | Genre: Action | Hersteller: WayForward

Mole Mania
Test (12/12): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Mutant Mudds
Test (08/12): 8 | Genre: Action | Hersteller: Renegade Kids

Nintendo Pocket Football Club
Test (05/14): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Picross e3
Test (01/14): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Jupiter

Pullbox
Test (02/12): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Intelligent Systems

Rhythm Hunter: HarmoKnight
Test (05/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Sayonara Umiharakawase
Test (06/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Agatsuma Entert.

Tetris
Test (07/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Hudson Soft

The Denpa Men
Test (02/13): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Genius Sonority

The Denpa Men 3: The Rise of Digitoll
Test (08/14): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Genius Sonority

TwinBee
Test (11/11): 8 | Genre: Action | Hersteller: Konami

VVVVVV
Test (07/12): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nicalis

Wizard Defenders
Test (02/13): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Teyon

Diese Spiele sind derzeit angesagt! Auf dieser Seite erfahrt ihr, welche Games sich im Moment am besten verkaufen und von unseren Lesern sowie der Redaktion am liebsten gespielt werden.

TOP 10 SATURN (Wii U)

1 **SUPER SMASH BROS.**
Entwickler: Sora Ltd./Bandai Namco
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 01/15
Spielspaß: 91%
Im Dezember hält das neue *Smash Bros.* mühelos die Top-Position der Verkaufscharts.

2 **MARIO KART 8** — Entwickler: Nintendo, Hersteller: Nintendo, Test in: N-ZONE 06/14, Spielspaß: 89%
3 **CAPTAIN TOAD: TREASURE TRACKER** — Entwickler: Nintendo, Hersteller: Nintendo, Test in: N-ZONE 01/15, Spielspaß: 81%
4 **SUPER MARIO 3D WORLD** — Entwickler: Nintendo, Hersteller: Nintendo, Test in: N-ZONE 01/14, Spielspaß: 92%
5 **NEW SUPER MARIO BROS. U** — Entwickler: Nintendo, Hersteller: Nintendo, Test in: N-ZONE 12/12, Spielspaß: 85%
6 **HYRULE WARRIORS** — Entwickler: Omega Force/Nin., Hersteller: Nintendo, Test in: N-ZONE 10/14, Spielspaß: 84%
7 **DONKEY KONG COUNTRY: TROPICAL FREEZE** — Entwickler: Retro Studios, Hersteller: Nintendo, Test in: N-ZONE 03/14, Spielspaß: 89%
8 **NINTENDO LAND** — Entwickler: Nintendo, Hersteller: Nintendo, Test in: N-ZONE 12/12, Spielspaß: 80%
9 **PIKMIN 3** — Entwickler: Nintendo, Hersteller: Nintendo, Test in: N-ZONE 08/13, Spielspaß: 91%
10 **THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER HD** — Entwickler: Nintendo, Hersteller: Nintendo, Test in: N-ZONE 11/13, Spielspaß: 91%

TOP 10 LESER (Wii U)

1 **SUPER SMASH BROS.**
Entwickler: Sora Ltd./Bandai Namco
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 01/15
Spielspaß: 91%
In den Wohnzimmern Deutschlands werden fleißig virtuelle Prügel verteilt.

2 **MARIO KART 8** — Entwickler: Nintendo, Hersteller: Nintendo, Test in: N-ZONE 06/14, Spielspaß: 89%
3 **BAYONETTA 2** — Entwickler: Platinum Games, Hersteller: Nintendo, Test in: N-ZONE 11/14, Spielspaß: 93%
4 **SUPER MARIO 3D WORLD** — Entwickler: Nintendo, Hersteller: Nintendo, Test in: N-ZONE 01/14, Spielspaß: 92%
5 **HYRULE WARRIORS** — Entwickler: Omega Force/Nin., Hersteller: Nintendo, Test in: N-ZONE 10/14, Spielspaß: 84%
6 **CAPTAIN TOAD: TREASURE TRACKER** — Entwickler: Nintendo, Hersteller: Nintendo, Test in: N-ZONE 01/15, Spielspaß: 81%
7 **THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER HD** — Entwickler: Nintendo, Hersteller: Nintendo, Test in: N-ZONE 11/13, Spielspaß: 91%
8 **DONKEY KONG COUNTRY: TROPICAL FREEZE** — Entwickler: Retro Studios, Hersteller: Nintendo, Test in: N-ZONE 03/14, Spielspaß: 89%
9 **SKYLANDERS: TRAP TEAM** — Entwickler: Toys for Bob/Beenox, Hersteller: Activision, Test in: N-ZONE 11/14, Spielspaß: 83%
10 **NEW SUPER MARIO BROS. U** — Entwickler: Nintendo, Hersteller: Nintendo, Test in: N-ZONE 12/12, Spielspaß: 85%

TOP 10 REDAKTION (Wii U)

1 **SUPER SMASH BROS.**
Entwickler: Sora Ltd./Bandai Namco
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 01/15
Spielspaß: 91%
Über die Feiertage rotierte im Laufwerk unserer Wii-U-Konsolen vor allem *Smash Bros.*

2 **BAYONETTA 2** — Entwickler: Platinum Games, Hersteller: Nintendo, Test in: N-ZONE 11/14, Spielspaß: 93%
3 **MARIO KART 8** — Entwickler: Nintendo, Hersteller: Nintendo, Test in: N-ZONE 06/14, Spielspaß: 89%
4 **CAPTAIN TOAD: TREASURE TRACKER** — Entwickler: Nintendo, Hersteller: Nintendo, Test in: N-ZONE 01/15, Spielspaß: 81%
5 **HYRULE WARRIORS** — Entwickler: Omega Force/Nin., Hersteller: Nintendo, Test in: N-ZONE 10/14, Spielspaß: 84%
6 **SUPER MARIO 3D WORLD** — Entwickler: Nintendo, Hersteller: Nintendo, Test in: N-ZONE 01/14, Spielspaß: 92%
7 **DONKEY KONG COUNTRY: TROPICAL FREEZE** — Entwickler: Retro Studios, Hersteller: Nintendo, Test in: N-ZONE 03/14, Spielspaß: 89%
8 **SKYLANDERS: TRAP TEAM** — Entwickler: Toys for Bob/Beenox, Hersteller: Activision, Test in: N-ZONE 11/14, Spielspaß: 83%
9 **THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER HD** — Entwickler: Nintendo, Hersteller: Nintendo, Test in: N-ZONE 11/13, Spielspaß: 91%
10 **PIKMIN 3** — Entwickler: Nintendo, Hersteller: Nintendo, Test in: N-ZONE 08/13, Spielspaß: 91%

TOP 10 SATURN (3DS)

1 **POKÉMON OMEGA RUBIN UND ALPHA SAPHIR**
Entwickler: Game Freak
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 12/14
Spielspaß: 86%
Bei den Verkaufscharts für 3DS hat sich im letzten Monat kaum was getan.

2 **TOMODACHI LIFE** — Entwickler: Nintendo, Hersteller: Nintendo, Test in: N-ZONE 07/14, Spielspaß: 85%
3 **SUPER SMASH BROS.** — Entwickler: Sora Ltd./Bandai Na., Hersteller: Nintendo, Test in: N-ZONE 11/14, Spielspaß: 90%
4 **MARIO KART 7** — Entwickler: Game Freak, Hersteller: Nintendo, Test in: N-ZONE 11/13, Spielspaß: 94%
5 **ANIMAL CROSSING: NEW LEAF** — Entwickler: Nintendo, Hersteller: Nintendo, Test in: N-ZONE 07/13, Spielspaß: 80%
6 **NEW SUPER MARIO BROS. 2** — Entwickler: Nintendo, Hersteller: Nintendo, Test in: N-ZONE 08/12, Spielspaß: 91%
7 **SUPER MARIO 3D LAND** — Entwickler: Nintendo, Hersteller: Nintendo, Test in: N-ZONE 12/11, Spielspaß: 90%
8 **THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME 3D** — Entwickler: Grezzo, Hersteller: Nintendo, Test in: N-ZONE 08/11, Spielspaß: 90%
9 **FANTASY LIFE** — Entwickler: Level-5, Hersteller: Nintendo, Test in: N-ZONE 10/13, Spielspaß: 87%
10 **POKÉMON X UND Y** — Entwickler: Game Freak, Hersteller: Nintendo, Test in: N-ZONE 11/13, Spielspaß: 94%

TOP 10 LESER (3DS)

1 **POKÉMON OMEGA RUBIN UND ALPHA SAPHIR**
Entwickler: Game Freak
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 12/14
Spielspaß: 86%
Und auch hier ist alles beim Alten. Es kamen ja auch keine neuen Spiele raus.

2 **SUPER SMASH BROS.** — Entwickler: Sora Ltd./Bandai Na., Hersteller: Nintendo, Test in: N-ZONE 11/14, Spielspaß: 90%
3 **TOMODACHI LIFE** — Entwickler: Nintendo, Hersteller: Nintendo, Test in: N-ZONE 07/14, Spielspaß: 85%
4 **FANTASY LIFE** — Entwickler: Level-5, Hersteller: Nintendo, Test in: N-ZONE 10/13, Spielspaß: 87%
5 **THE LEGEND OF ZELDA: A LINK BETWEEN WORLDS** — Entwickler: Nintendo, Hersteller: Nintendo, Test in: N-ZONE 12/13, Spielspaß: 90%
6 **SUPER MARIO 3D LAND** — Entwickler: Nintendo, Hersteller: Nintendo, Test in: N-ZONE 12/11, Spielspaß: 90%
7 **THEATRHYTHM FINAL FANTASY: CURTAIN CALL** — Entwickler: Square Enix, Hersteller: Square Enix, Test in: N-ZONE 10/14, Spielspaß: 85%
8 **MARIO KART 7** — Entwickler: Nintendo, Hersteller: Nintendo, Test in: N-ZONE 01/12, Spielspaß: 94%
9 **POKÉMON X UND Y** — Entwickler: Game Freak, Hersteller: Nintendo, Test in: N-ZONE 11/13, Spielspaß: 94%
10 **ANIMAL CROSSING: NEW LEAF** — Entwickler: Nintendo, Hersteller: Nintendo, Test in: N-ZONE 07/13, Spielspaß: 80%

TOP 10 REDAKTION (3DS)

1 **SUPER SMASH BROS. 3DS**
Entwickler: Sora Ltd./Bandai Namco
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 11/14
Spielspaß: 90%
Smash Bros. zu spielen wird so schnell nicht langweilig, auch nicht unterwegs.

2 **POKÉMON OMEGA RUBIN UND ALPHA SAPHIR** — Entwickler: Level-5, Hersteller: Nintendo, Test in: N-ZONE 12/14, Spielspaß: 86%
3 **PERSONA Q: SHADOW OF THE LABYRINTH** — Entwickler: Atlus, Hersteller: Atlus, Test in: N-ZONE 01/15, Spielspaß: 88%
4 **FANTASY LIFE** — Entwickler: Level-5, Hersteller: Nintendo, Test in: N-ZONE 10/13, Spielspaß: 87%
5 **TOMODACHI LIFE** — Entwickler: Nintendo, Hersteller: Nintendo, Test in: N-ZONE 07/14, Spielspaß: 85%
6 **THE LEGEND OF ZELDA: A LINK BETWEEN WORLDS** — Entwickler: Nintendo, Hersteller: Nintendo, Test in: N-ZONE 12/13, Spielspaß: 90%
7 **THEATRHYTHM FINAL FANTASY: CURTAIN CALL** — Entwickler: Square Enix, Hersteller: Square Enix, Test in: N-ZONE 10/14, Spielspaß: 85%
8 **MARIO GOLF: WORLD TOUR** — Entwickler: Camelot, Hersteller: Nintendo, Test in: N-ZONE 06/14, Spielspaß: 87%
9 **KIRBY: TRIPLE DELUXE** — Entwickler: HAL Laboratory, Hersteller: Nintendo, Test in: N-ZONE 06/14, Spielspaß: 80%
10 **BRAVELY DEFAULT: FOR THE SEQUEL** — Entwickler: Square Enix, Hersteller: Nintendo, Test in: N-ZONE 01/14, Spielspaß: 88%

Eure Meinung ist gefragt: Die Leser-Charts der N-ZONE

Jetzt seid ihr an der Reihe: Welche Spiele fesseln euch derzeit an die Wii U und den 3DS? In unserem Forum unter www.n-zone.de könnt ihr uns eure Lieblingsspiele verraten. Oder ihr schreibt uns einfach, Infos dazu siehe Seite 21. Vielen Dank für eure Teilnahme!

TESTEN UND FETT SPAREN!

Zum Kennenlernen:
Holt euch jetzt mit dem N-ZONE-Mini-Abo 3 Ausgaben für schlappe € 7,80!
Zusätzlich gibt es eines der beliebten **The Legend of Zelda**-Manga-Taschenbücher oder das **N-ZONE**-Sonderheft 01/12 zum Wii-Megahit **Zelda: Skyward Sword** gratis.

Jetzt 33% Rabatt

QR-Code scannen und hinsurfen!
www.videogameszone.de/n-zone/miniabo

The Legend of Zelda: A Link to the Past

(Taschenbuch) von TOKYOPOP!

ODER

The Legend of Zelda: The Minish Cap

(Taschenbuch) von TOKYOPOP!

ODER

The Legend of Zelda: Phantom Hourglass

(Taschenbuch) von TOKYOPOP!

ODER

Sonderheft 01/12 The Legend of Zelda: Skyward Sword

Das *Zelda*-N-ZONE-Sonderheft inklusive Komplettlösung, XXL-Test, Poster, Kalender u. v. m.

N-ZONE

Einfach und bequem online abonnieren:

shop.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiteren COMPUTEC-Magazinen.

http://shop.n-zone.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Deutschland, Österreich, Schweiz & weitere Länder: Computec Kundenservice, 20080 Hamburg, E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: 0911-99399098*, Fax: 01805-8618002* (* 14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 42 Cent/Min. aus dem dt. Mobilfunknetz)

☒ JA, ich möchte das Mini-Abo der N-ZONE. Senden Sie mir 3 Ausgaben für nur € 7,80!

Absender *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

- Gefällt mir N-ZONE, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Heft jeden Monat frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag.
- Das Abo (€ 40,00/12 Ausg. (= € 3,33/Ausg.); Österreich € 47,50/12 Ausg.; sonst. Ausland € 52,00/12 Ausg.) kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück.
- Gefällt mir N-ZONE wider Erwarten nicht, so gebe ich spätestens 14 Tage nach Erhalt des zweiten Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte oder E-Mail genügt.
- Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.
- Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten
- Widerrufsrecht: Die Bestellung kann ich innerhalb der folgenden 14 Tage ohne Begründung beim COMPUTEC-Kundenservice, 20080 Hamburg, in Textform (z. B. Brief oder E-Mail an computec@dpv.de) oder durch Rücksendung der Zeitschrift widerrufen. Zur Fristwahrung genügt die rechtzeitige Absendung.

❒ Ich bin damit einverstanden, dass mich Computec Media GmbH per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informiert.

Bitte senden Sie mir folgendes Gratis-Extra:

❒ **Zelda-Taschenbuch A Link to the Past** (Prämien-Nr.: 1107837)
❒ **Zelda-Taschenbuch The Minish Cap** (Prämien-Nr.: 1107849)
❒ **Zelda-Taschenbuch Phantom Hourglass** (Prämien-Nr.: 1107848)
❒ **N-ZONE-Sonderheft The Legend of Zelda: Skyward Sword** (Prämien-Nr.: 70168014)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut: _____

BIC IBAN

Kontoinhaber: _____

SEPA-Lastschriftmandat: Ich ermächtige die DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Düsternstr. 1-3, 20355 Hamburg, Gläubiger-Identifikationsnummer DE77ZZZ00000004985, wiederkehrende Zahlungen von meinem Konto mittels Lastschrift einzuziehen. Zugleich weise ich mein Kreditinstitut an, die von der DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH auf mein Konto gezogenen Lastschriften einzulösen. Die Mandatsreferenz wird mir separat mitgeteilt. Hinweis: Ich kann innerhalb von acht Wochen, beginnend mit dem Belastungsdatum, die Erstattung des belasteten Betrages verlangen. Es gelten dabei die mit meinem Kreditinstitut vereinbarten Bedingungen.

862344

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 6–8 Wochen)

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Die Rubrik für den Spielspaß-Quickie zwischendurch:
Hier kommen die Highlights aus Nintendos Online-Shops!

FIRE EMBLEM THE SACRED STONES

Wii U Im letzten Jahr war *Advance Wars* an der Reihe, nun darf es sich auch *Fire Emblem* auf der Wii U gemütlich machen.

So langlebig *Fire Emblem* als Serie auch schon sein mag, so lange dauerte es, bis die Serie außerhalb Japans Fuß fassen konnte. Erst 2004 entschied sich Nintendo, den damals neuesten Ableger für den Game Boy Advance auch in Europa und Amerika zu veröffentlichen. Sorgen um etwaige Wissenslücken bezüglich der Hintergrundstory musste man aber keine haben, denn seit jeher steht jeder Titel der Reihe auf eigenen Beinen. Das heißt nicht, dass keine Gemeinsamkeiten vorhanden sind: Auch *The Sacred Stones* stellt eine Mischung aus Rundenstrategie und Rollenspiel dar, in der ihr eure Truppe – üblicherweise rund ein Dutzend Männer und Frauen – von der Vogelperspektive aus übers Schlachtfeld verteilt. Jedes Mitglied eurer Streitmacht gehört einer speziellen Charakterklasse an, die Vor- und Nachteile mit sich bringt. Mobile Pegasusritter können zwar schnell zuschlagen, werden von Bogenschützen jedoch spielend leicht vom Himmel geholt. Diese wiederum beißen fix ins Gras, wenn schwer gepanzerte Reiter auftauchen, welche wiederum vor Speerträgern oder Magiern in die Defensive flüchten sollten. Zuallererst müsst ihr also die Balance der unterschiedlichen Jobs lernen und eure Helden bestmöglich aufstellen, damit der Gegner in seiner Runde nicht wirksam kontern kann. Gebt ihr ihm hierzu die Gelegenheit, dürft ihr euch im schlimmsten Fall von eurem Streiter verabschieden, denn einmal getötete Figuren können nicht wieder von den Toten zurückgeholt werden. Im Falle des Ablebens der beiden Hauptfiguren Ephraim und Eirika endet das Spiel sogar sofort. Dank einer (recht simplen) Weltkarte sollte dies jedoch eher die Ausnahme sein, denn dort habt ihr die Gelegenheit, eure Figuren in Zufallskämpfen ordentlich aufzupushen. Als Dreingabe gibt es im Turm von Valni noch richtig gute Extrawaffen, was dann dazu führt, dass *The Sacred Stones* auf dem mittleren Schwierigkeitsgrad eine Spur zu leicht ausfällt. Wer seine Helden richtig hochstufen und trotzdem gefordert sein will, sollte sofort den härtesten Schwierigkeitsgrad wählen.

Marco Cabibbo

Genre:	Strategie
Entwickler:	Intelligent Systems
Termin:	1. Januar 2015
Preis:	6,99 Euro
WERTUNG	8

Bei der Hintergrundgeschichte, die sich später in zwei Richtungen aufteilt, kommt es oft zu umfangreichen Dialogen. Wer der Story genau folgen will, muss viel lesen.

Die roten Felder geben an, welche Feinde ihr bei maximaler Bewegung noch angreifen könnt. Auch die Reichweite der Gegner könnt ihr euch vorher anzeigen lassen.

Sobald es zum Kampf kommt, wird der Schlagabtausch mit einer kleinen Animation dargestellt. Ungeduldige Naturen können diese aber jederzeit ausschalten.

Grafisch orientiert sich der Titel wie auch die anderen GBA-Ableger am ersten Teil der Serie für das SNES und überzeugt durch das gute Geschwindigkeitsgefühl.

Wie für *F-Zero* üblich, fallen die Rennen aufgrund des knackigen Streckendesigns sowie der aggressiven Gegner-KI im späteren Spielverlauf ziemlich knifflig aus.

F-ZERO: GP LEGEND

Wii U Ein neues *F-Zero* lässt weiterhin auf sich warten. Kann *GP Legend* den Hunger etwas stillen?

Wusstet ihr, dass es einen offiziellen *F-Zero*-Anime mit dem Untertitel *GP Legend* gibt? Und wusstet ihr, dass anders als erwartet dieser Anime nicht auf dem gleichnamigen GBA-Rennspiel basiert, sondern umgekehrt das Spiel auf der TV-Vorlage? Nein? Nun, dann haben wir das hiermit ja geklärt. Zum Glück steckt hinter diesem Lizenzspiel der etwas anderen Art aber trotzdem Nintendo als Publisher, wodurch die Qualität der Umsetzung sichergestellt ist. Tatsächlich steht *GP Legend* den anderen *F-Zero*-Spielen qualitativ in nichts nach und vermittelt gut das übliche, futuristische Highspeed-Geschwindigkeitsgefühl. Sogar einige Features von *F-Zero X* und *F-Zero GX* für das N64 respektive den Gamecube haben es in das Spiel geschafft – anders als der Mehrspielermodus, der wie bei allen GBA-Titeln für die Virtual Console der Wii U leider nicht anwählbar ist. Trotzdem: Auch alleine machen die Rennen jede Menge Spaß und erinnern uns schmerzlich daran, wie dringend es an der Zeit für einen neuen *F-Zero*-Ableger für die Wii U ist. **Lukas Schmid**

Genre:	Rennspiel
Entwickler:	Suzak
Termin:	1. Januar 2015
Preis:	6,99 Euro
WERTUNG	8

MEGA MAN ZERO

Wii U Was eine blonde Haarpracht so alles bewirken kann: Zero entert die Wii U!

Ist es ein Junge oder ein Mädchen? Diese Frage stellte sich bei *Mega Man X* wohl so mancher Spieler, als es um die Geschlechtsbestimmung des Charakters Zero ging. Im offiziellen Serien-Sequel auf dem SNES spielt Zero nur eine Nebenfigur, auf dem Game Boy Advance sicherte Capcom ihm aber die Hauptrolle zu. Die Gemeinsamkeiten mit *Mega Man X* sind dabei sehr überschaubar. Abgesehen von den Steuerungsoptionen geht *Zero* bei vielen Dingen nämlich bewusst anders vor. So wird etwa der Story mehr Aufmerksamkeit gewidmet, in der ihr ausgerechnet dem früheren Protagonisten X als brutalen Diktator und Gegenspieler die Stirn bieten müsst. Bis es so weit ist, müsst ihr haufenweise Missionen erfüllen, die euch von der menschlichen Widerstandskämpferin Ceil erteilt werden. Das Ziel dieser Aufträge ist nicht, wie bei *Mega Man* sonst üblich, am Ende der Stage zu finden. Die Levels in *Zero* sind noch weitläufiger aufgebaut und bieten somit viel Spielraum zum Erforschen. Ein toller Auftakt dieser Spin-off-Reihe. **Marco Cabibbo**

Genre:	Jump & Run
Entwickler:	Capcom
Termin:	25. Dezember 2014
Preis:	6,99 Euro
WERTUNG	8

Die junge Ceil befreit Zero zu Beginn aus seinem langen Kälteschlaf. Ein freudiges Erwachen sieht leider anders aus: X hat sich gegen euch verschworen.

Dank Schwert und Knarre seid ihr für jeden Kampf gerüstet. Ein Glück, dass auch die Steuerung tadellos über die Daumen geht und keine Zicken macht.

DUCK HUNT

Wii U 27 Jahre verweilte Nintendos Enten-Shooter schlafend in der Hundehütte. Da wird es allerhöchste Zeit, mit dem Kläffer auf die Jagd zu gehen und in die Lockpfeife zu blasen.

Wenn ihr es nicht verantworten könnt, auf harmlose Enten zu ballern, könnt ihr auch zwei ins Bild fliegenden Tellern eine gezielte Schrotladung verpassen.

Wenn ihr die letzten Ausgaben der N-ZONE aufmerksam durchgelesen habt, solltet ihr dank unserer diversen Specials über Nintendos kuriose Vergangenheit und ihren Mut zur Innovation ja bestens Bescheid wissen. Den Spleen zum seltsamen Sonder-Equipment behielt Nintendo auch bei, als das Unternehmen im Videospielsektor zum milliardenschweren Giganten heranwuchs. Vieles davon wie R.O.B. der Roboter ist in Erinnerung geblieben, andere Produkte von Drittherstellern wie das Speedboard oder der Roll 'n Rocker hingegen hat man zu Recht vergessen. Sinn und Zweck dieser Gerätschaften war es fast immer, Videospiele und Realität einander näherzubringen – auf kaum ein anderes Spiel der NES-Ära trifft dies eher zu als *Duck Hunt*. Das Besondere an diesem 1984 in Japan erschienenen Titel war die Tatsache, dass es nur mit dem NES Zapper gespielt werden konnte, einer Art Light-Gun-Pistole. Das Ziel von *Duck Hunt* erklärte sich bereits durch den eigenen Titel von selbst: Sobald euer Jagdhund eine oder zwei Enten aufgescheucht hat, müsst ihr diese mit eurer Knarre wieder vom Himmel holen. Landen am Ende der Runde nicht genügend Bratenten auf eurem Teller – pro Durchgang sind es maximal immer zehn – ist das Spiel vorbei. Dass *Duck Hunt* über die Jahre an Faszination verloren hat, können wohl auch Retro-Enthusiasten nicht abstreiten, denn abseits der echt witzigen Aufmachung gibt es kaum etwas, was den Spieler länger als 15 Minuten an der virtuellen Schrotflinte zu halten vermag.

Marco Cabibbo

Genre:	Action
Entwickler:	Nintendo
Termin:	25. Dezember 2014
Preis:	4,99 Euro
WERTUNG	6

Die ersten zehn Stages sind noch sehr einfach gehalten und die Schnabeltiere sehr langsam. Ab dann ist ihr Bewegungsmuster aber kaum noch zu durchschauen.

Der Enten-Modus ist in zwei Varianten verfügbar: Entweder jagt ihr nur eine oder zwei Flattertiere. Letztere Variante ist hier ganz klar zu bevorzugen.

Kuru Kuru Kururin sorgt schnell für den passenden Ehrgeiz. Schafft ihr es, in jeder der 80 Stages noch mal euren persönlichen Highscore zu brechen?

Auch wenn jeder Level in den buntesten und schillerndsten Farben gehalten ist: Der Kontrast zu eurem Stick ist immer groß genug, damit ihr nichts überseht.

KURU KURU KURURIN

Wii U Navigationstraining für Tunnelbauer: Komm ich da auch quer durch?

Könnt ihr euch noch an die Starttitel eurer Lieblingskonsolen erinnern? Sofern der Game Boy Advance dazugehört, wird euch das Puzzle-Spiel *Kuru Kuru Kururin* sicher noch im Gedächtnis geblieben sein, selbst wenn nur aufgrund seines seltsam klingenden Namens. Anders als zunächst erwartet, steuert ihr nicht die niedlichen Pinguine, sondern einen sich um die eigene Achse drehenden Stab. Diesen gilt es, durch enge Level-Korridore zu navigieren, ohne dabei die Wände zu berühren. Wie es sich für einen Rätsel-Puzzler gehört, ist das Konzept sehr einfach geraten und innerhalb weniger Abschnitte schnell erlernt. Genauso fix zieht allerdings auch der Schwierigkeitsgrad an, der euch nur wenige Augenblicke Zeit zum Nachdenken gibt. An vielen Stellen müsst ihr mit Trampolin-Bumpern zudem auch noch die Rotationsrichtung ändern, was dann noch vorausdenkende Planungssicherheit als Gameplay-Element mit sich bringt. Knobler mit Fingerspitzengefühl werden bei *Kuru Kuru Kururin* glücklich.

Marco Cabibbo

Genre:	Geschicklichkeit
Entwickler:	Eighting
Termin:	25. Dezember 2014
Preis:	6,99 Euro
WERTUNG	7

MARIO PARTY ADVANCE

Wii U Nicht alles ist Gold, was glänzt – und nicht jedes *Mario*-Spiel ist per se ein Meisterwerk.

Wovon lebt die *Mario Party*-Serie? Richtig, von den launigen Mehrspieler-Runden. Insofern war es bereits zum ursprünglichen Launch eine wenig berauschende Idee, die Reihe mit *Mario Party Advance* auf den GBA zu bringen und den Gameplay-Fokus abseits einiger Alibi-Mehrspielermodi auf das Singleplayer-Erlebnis zu legen. Aber keine Sorge: Auf der Wii U lässt sich das „Partyspiel" ohnehin nur noch ganz alleine spielen, sodass ihr euch ob der geringen Qualität der Mehrspielermodi nicht aufregen müsst. Alleine machen die Minispiele aber leider ebenfalls keinen Spaß und fallen aufgrund der begrenzten Steuerungsoptionen des GBA noch dazu ausgesprochen repetitiv aus. Das ist angesichts der nicht gerade riesigen Auswahl an 49 Minigames beinahe schon eine Leistung. Aber hey, das ist immerhin deutlich mehr, als verfügbare Spielfiguren zur Wahl stehen. Da wartet der Titel nämlich mit schieren vier Recken auf. Man mag's nicht glauben, aber diese Umsetzung ist tatsächlich noch einen ganzen Zacken schlechter als das Original-Spiel. Finger weg!

Lukas Schmid

Genre:	Geschicklichkeit
Entwickler:	Hudson Soft
Termin:	25. Dezember 2014
Preis:	6,99 Euro
WERTUNG	3

Die Grafik von *Mario Party Advance* erinnert an jene der *Mario* & *Luigi*-Rollenspiele. Spielerisch könnte die seichte Minispiel-Sammlung jedoch kaum weiter entfernt sein.

Einige der Minispiele machen durchaus Spaß. Der zu geringe Umfang, die repetitive Natur der Herausforderungen und der fehlende Mehrspieler-Part sorgen aber für Frust.

SHADOWRUN®

Weg von klassischer Fantasy, hin Richtung Cyberpunk: Der dritte Teil unseres Rollenspiel-Specials entführt euch in die Welt der finsteren Science-Fiction-Dystopie.

Stellt euch mal kurz vor, ihr lauft nach einem stressigen Tag auf der Arbeit oder in der Schule nach Hause und wollt einfach nur noch entspannt auf der Couch chillen, eine Limonade zischen und vielleicht gepflegt eine Runde daddeln. Bevor ihr aber überhaupt dazu kommt, den Haustürschlüssel umzudrehen, taucht plötzlich eine Straßengang hinter der nächsten Ecke auf und macht aus euch Schweizer Käse. Schon kurz darauf erscheint das Personal der Gerichtsmedizin und nimmt euren leblosen Körper mit ins Leichenschauhaus. Was nach dem Ende eines typischen Ghetto-Szenarios à la Detroit oder Harlem klingt, ist in *Shadowrun* erst der Anfang der Geschichte. Ein kleines Detail wurde in der identisch ablaufenden Einleitung nämlich vergessen: Bevor eure Überreste abgeholt werden, erscheint aus dem Schatten ein fuchsähnliches Wesen und spricht einen Regenerationszauber über eure Leiche aus. Das Bewusstsein erlangt ihr jedoch erst in einer Kühlzelle der Leichenhalle wieder – natürlich sehr zum Entsetzen der anwesenden Belegschaft. Aus welchem Grund euch die Gang eigentlich über den Haufen geballert hat und wer ihr überhaupt seid, sind die entscheidenden Fragen, auf die ihr in *Shadowrun* eine Antwort finden müsst.

Die Zukunft schaut düster aus: Im Schein der flackernden Straßenlaternen erhaltet ihr erste Hinweise, wo es langgeht – *Shadowrun* hat viel Atmosphäre zu bieten.

Let's talk about Drake

Erste Hinweise darauf, worin eure geplante Ermordung begründet liegt, erhaltet ihr schon nach dem Verlassen des Leichenschauhauses von einer Person, die sehr in Eile zu sein scheint. Offensichtlich stand eure Hauptfigur Jake Armitage in zwielichtigen Verhandlungsgesprächen, an denen auch ein gewisser Gangster-Boss namens Drake beteiligt war, der jedoch entschieden etwas gegen eure Beteiligung hatte. Wichtige Informationen wie diese erhaltet ihr bei *Shadowrun* in einem Dialogsystem. Diverse Begriffe oder Namen, wie zum Beispiel Drake, sind im Text dick hervorgehoben und stehen euch fortan als Gesprächspunkte in anderen Dialogen zur Verfügung. Mit auf diese Weise erhaltenen Informationen könnt ihr wiederum anderen Personen relevante Neuigkeiten entlocken. Nicht immer sind die nächsten Anhaltspunkte aber ganz schlüssig. Oft ist man gezwungen, alle zur Verfügung stehenden Stichwörter abzuklappern, bis man beim richtigen Individuum den richtigen Menüpunkt erwischt hat. Da gehaltvolle Infos nicht in einer Art Tagebuch festgehalten werden, solltet ihr diese selbst per Hand aufschreiben – am besten gleich zusammen mit einer groben Übersichtskarte der miteinander verknüpften Gebiete, denn auch eine Map ist in *Shadowrun* nicht enthalten. Da der Schauplatz Seattle aus mehreren großen Stadtteilen besteht, die ihr mithilfe der Straßenbahn abklappert, kann man sich ansonsten leicht verlaufen. Ein typisches Spielelement früherer RPGs, als dieses Vorgehen noch nötig war, auch wenn heutige Generationen das mittlerweile als ein absolutes Unding des Spieldesigns ankreiden könnten.

Endstation Leichenhalle? Nicht für den Hauptcharakter Jake Armitage. *Shadowrun* war übrigens eines der ersten komplett übersetzten SNES-Rollenspiele.

Trostlose Gegenden wie diese Müllhalde gibt es im Spiel zuhauf. Der hervorragend passende, düstere Soundtrack verstärkt das Spielgefühl noch weiter.

Zauberei und Schrotflinten

Erkundet werden Slums, Bürogebäude und Kanalisationen dabei aus einer isometrischen Perspektive mit acht Laufrichtungen. Bei interessant erscheinenden Objekten reicht es nicht, einfach nur drüberzulaufen, damit sie in eurem Inventar landen. Für sämtliche, kontextsensitiven Aktionen müsst ihr in *Shadowrun* mit der B-Taste einen Mauszeiger aktivieren, das Objekt anklicken und dann aus einer Liste von Verwendungsmöglichkeiten wählen. Auf diese Weise sammelt ihr nicht nur Zettel mit Telefonnummern ein und gebt diese am nächsten Wählautomaten ein (Smartphones haben im Jahr 2050 ausgedient), mit derselben Methode werden auch Schusswaffen oder Zaubersprüche benutzt. Dafür müsst ihr dann jedoch den A- beziehungsweise X-Knopf betätigen. Moment mal, Zaubersprüche? Seit wann gibt es in der nahen Zukunft denn Magie und Hexerei? Nun, im Universum von *Shadowrun* anscheinend schon – und alles, was dazugehört. In den heruntergekommenen Ghettos von Seattle haben es sich nicht nur mit Nanomaschinen augmentierte Punks gemütlich gemacht: Freut euch auf Konversationen mit Orks, Zwergen, Geistern, Elfen und allem, was normalerweise sonst so im Genre der Fantasy beheimatet ist. Durch diese weltenübergreifende Kombination, die schon bei der Vorlage (siehe Kasten) für viel Faszination gesorgt hat, entfaltet *Shadowrun* langsam sein ganz eigenes Flair. Dabei steht es euch im Spiel frei, in welche Richtung ihr Jake entwickeln wollt. Für besiegte Gegner und absolvierte Nebenaufgaben erhaltet ihr Karma-Punkte, welche während der Nachtruhe im sicheren Unterschlupf zum Ausbau eurer Fertigkeiten eingesetzt werden können. Ob ihr jetzt eure körperlichen Attribute, Hacker-

ROLLENSPIEL-KLISCHEES MAL ANDERS: WILLKOMMEN IN SHADOWRUN

Stereotypen haben die Angewohnheit, niemals auszusterben. Dass dies auch auf das Genre der Rollenspiele zutrifft, welche gerne in der Mittelalter-Fantasy angesiedelt sind, ist durch viele Titel wohl glasklar bewiesen. Ob nun in Form eines würfelbasierten RPGs oder Videospiels.

Sobald in einem Videospiel-Magazin von RPGs die Rede ist, denkt man als Leser natürlich sofort an Titel wie *Final Fantasy* oder *The Elder Scrolls*. Es gab allerdings eine Zeit, in der dieser Begriff vornehmlich mit Papier und Bleistift in Verbindung gebracht wurde – das Pen&Paper-Rollenspiel. Zum Spielen nötig war, neben dem Regelwerk, einer Handvoll spezieller Würfel und dem Equipment für die nötigen Notizen, vor allem die eigene Fantasie, in der man sich die Spielwelt und die Charaktere vorstellte. Ob nun *Dungeons & Dragons*, *Das Schwarze Auge* oder *Call of Cthulhu*: Im Verbund mit anderen Teilnehmern samt Spielleiter, der die Rolle des Erzählers übernahm, kam so sehr schnell Abenteuer-Stimmung auf, welche gerne mal bis in den nächsten Morgen andauerte. In den meisten Fällen sind P&P-Rollenspiele im Milieu klassischer Fantasy angesiedelt. 1989 versuchte sich *Shadowrun* an einer anderen, genreübergreifenden Thematik, die Sci-Fi und Fantasy miteinander kombiniert.

Konsolen-Invasion auf breit angelegter Front

Es dauerte nicht lange, bis das erfolgreiche Vorbild auch in virtueller Form spielbar werden sollte. Den Anfang machte 1993 *Shadowrun* für das SNES von Beam Software, ein Jahr später schickte Sega in Zusammenarbeit mit Blue Sky Software seinen Vertreter (linkes Bild) ins Rennen, welcher sich beim Regelwerk und der düsteren Authentizität noch stärker an die Vorlage hielt. Das 1996 für Sega Mega CD und nur in Japan erschienene *Shadowrun* (beide Bilder mittig) stellte, stärker als die beiden anderen Titel, vor allem die Story in den Vordergrund und weist daher viele Anteile einer Virtual Novel auf. Bis zur nächsten Spiel-Versoftung sollte es nun eine ganze Weile dauern. Erst 2007 ließ sich *Shadowrun* wieder auf der Xbox 360 blicken, allerdings mit mäßigem Erfolg. Im vergangenen Jahr erschien mit *Shadowrun Returns* für PC (ganz rechts) dann endlich wieder ein RPG, welches der Vorlage gerecht werden sollte, kombinierte es doch gekonnt den Look der Vorlage mit einer komplexen, rundenbasierten Spielmechanik.

In den 90ern gab es insgesamt drei offizielle Rollenspiele von *Shadowrun*, allesamt entwickelt von unterschiedlichen Studios mit verschiedenen Design-Ideen.

Der ideale Umschlagplatz für die neuesten Informationen – in den örtlichen Bars und Clubs solltet ihr euch genau umhören, sonst sitzt ihr schnell auf dem Trockenen.

Söldner wie den verrückten Zwerg Norbert könnt ihr mit der passenden Dialogzeile anwerben. Vorausgesetzt ihr könnt die dafür nötigen Nuyen (Credits) aufbringen.

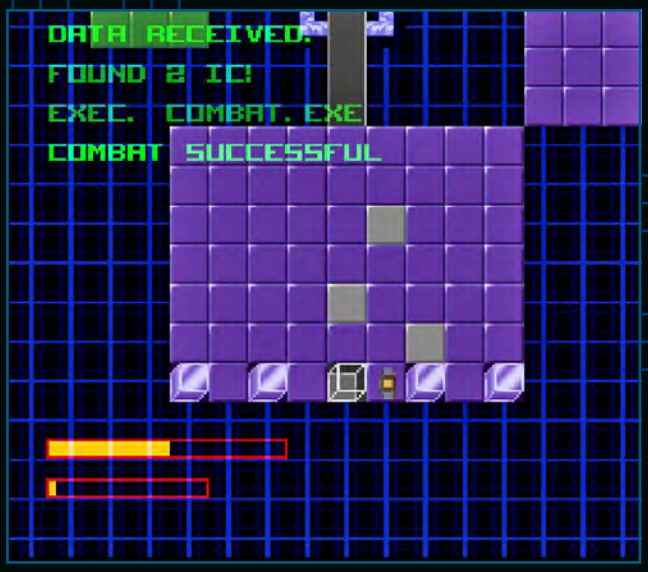
Skills oder die Stärke der Zaubersprüche verbessert, liegt ganz in eurem Ermessen. Mindestens genauso wichtig wie ein sinnvoll ausgebauter Hauptcharakter ist ein prall gefülltes Portemonnaie. Reicht es zu Beginn noch, erledigten Gangstern und Attentätern die wenigen Credits aus der Tasche zu ziehen, steigen die Preise für Upgrades und neue Schusswaffen sehr schnell an. Auch das Anwerben von Söldnern in den örtlichen Clubs, wo ihr sie für eure Dienste verpflichten könnt, kostet richtig viel Asche. Um euch den dringend nötigen Support leisten zu können, reicht es nicht, nach Schatztruhen-Pendants der Zukunft Ausschau zu halten. Für die Dungeons von *Shadowrun* müsst ihr in die Matrix eindringen.

Den Löffel gibt es nicht

Das elektronische Netzwerk ist allerdings nicht mit der künstlichen Welt des gleichnamigen Films zu vergleichen, der den Begriff seit 1999 geprägt hat. In *Shadowrun* bewegt ihr euren virtuellen Avatar stattdessen auf quadratisch angelegten Flächen nach vorne, schaltet Anti-Viren-Systeme aus und plündert anschließend die euch schutzlos ausgelieferten Konten. An verschlüsselte Informationen gelangt ihr auf die gleiche Art und Weise, hier sind dann jedoch Passwörter vonnöten, die ihr meist erst im Verlauf der Story ausfindig machen könnt. Wenn ihr lieber die „echten" Waffen sprechen lasst und keinen Bock auf das Internet habt, könnt ihr als alternative Geldquelle auch die Arena auf dem örtlichen Schrottplatz besuchen. Vom dahergelaufenen Taschendieb bis hin zum Riesenork in Cyber-Montur samt fetter Wumme könnt ihr euch hier eine goldene Nase verdienen, sofern ihr den Kampf denn überlebt. Geschossen und gezaubert wird nicht in einem separaten Kampfmodus – *Shadowrun* wechselt vom gemütlichen Spaziergang nahtlos über in eine offene Schießerei auf der Straße. Diese Schusswechsel fallen, gerade zu Beginn des Spiels, noch sehr unspektakulär aus. Sofern ihr mit der popeligen Beretta mal etwas trefft, ist der angerichtete Schaden sehr gering und selbst Kleinganoven müssen mit vielen blauen Bohnen gefüttert werden, ehe sie den Asphalt näher kennenlernen. Schon ein paar investierte Punkte in Jakes Zielvermögen und eine bessere Knarre sorgen aber schnell für sichtbare Unterschiede und eröffnen so die Option, bislang unerforschte Gebiete von Seattle unter die Lupe zu nehmen. Deutlich länger hingegen dauert es, bis effektive Zaubersprüche ihren Weg ins Kampfgeschehen finden. Die dafür erforderlichen Gegenstände müsst ihr nämlich nicht nur finden und beim beschworenen Hundegeist in den Hafendocks abliefern, es müssen auch erst genügend Magiepunkte angesammelt werden, damit eure Zaubertricks in den Kämpfen relevant werden. Sobald jedoch das letzte Spieldrittel ansteht, haben Schrotflinte und Sturmgewehr in den Boss-Duellen dank der sehr starken Zaubersprüche ausgedient. Um möglichst ohne Verluste als Sieger hervorzugehen, solltet ihr beim Magie-Einsatz nicht groß haushalten, sondern vom ersten Moment an Vollgas geben. Auf diese Weise umgeht ihr gleichzeitig auch einen der größten Kritikpunkte von *Shadowrun*, der im umständlich zu bedienenden Menüsystem begründet liegt.

Wie stark eure Gegner sind, könnt ihr beim ersten Aufeinandertreffen nie genau sagen. Schnell merkt ihr aber, wer in der Schießerei die besseren Karten hat.

Zauberer, Elfen, Schamanen: Elemente klassischer Fantasy finden sich auch in *Shadowrun* wieder. Dieser Heilzauber wird sich noch als sehr nützlich erweisen.



Auf den grauen Flächen sind wir Schutzprogrammen begegnet, die unseren Elite-Hacker-Skills aber nichts entgegensetzen konnten. Nun ist Plündern angesagt!

Spielbarer Cyber-Thriller

Ganz gleich, ob man nun vom Auswählen und Einsetzen wichtiger Gegenstände spricht oder vom Wechsel der Zaubersprüche (es darf immer nur einer gleichzeitig ausgewählt sein): Die Menüführung in *Shadowrun* fällt optisch nicht nur sehr bieder, sondern auch unaufgeräumt aus. Oft verwendete Items wie das Cyberdeck können in der Auswahl nicht ganz nach vorne gesetzt werden, vor Stunden eingesammelter und bislang nutzloser Kram verstopft schnell das Inventar. Dieses Manko ist auch in den Dialogen zu finden, wo ihr jeden angetroffenen NPC stumpf alle zur Verfügung stehenden Begriffe abfragt, bis endlich das passende Stichwort gefunden wurde und es nach langer Ratlosigkeit weitergeht. Hat eure Detektivarbeit aber endlich mal Früchte getragen, entfaltet *Shadowrun* langsam seinen Charme und bringt den ganzen Flair des Pen&Paper-Rollenspiels zum Vorschein. Wenn ihr schon mal Filme ähnlicher Thematik wie *Sin City*, *Blade Runner* oder *Children of Men* gesehen habt, dürftet ihr sofort wissen, was euch in *Shadowrun* erwartet. Trotz all der Errungenschaften der modernen Technologie ist die Kluft der Zwei-Klassen-Gesellschaft weit auseinandergegangen, globale Mega-Konzerne bestimmen den Lebensablauf von Millionen von Menschen und konkurrieren dabei nur noch mit ebenso mächtigen Verbrecher-Organisationen. Irgendwo in diesem politischen Handgemenge taucht dann plötzlich ihr als Jake auf, offenbar verwickelt in einen ganz großen Coup und auf der Abschussliste verfeindeter Syndikate stehend. Ein Szenario, das genau so auch in der Vorlage des Würfel-Rollenspiels stattfinden könnte. In dieser Hinsicht ist die Videospielumsetzung für das SNES also fast so etwas wie ein wahr gewordener Traum.

Ist Jake mit der richtigen Ausrüstung versehen und hat genügend Verbündete am Start, steht auch einem Ansturm auf Drakes Kommandozentrale nix im Weg.

Unansehnliche Zukunft

All diese Stärken kann *Shadowrun* ausspielen, obwohl es grafisch schon bei seiner Erstveröffentlichung 1993 eher in der zweiten Liga gespielt hat. Angefangen bei den detailarmen Arealen bis hin zu nur wenigen gelungenen Charakterporträts in den Dialogsequenzen, ist *Shadowrun* wahrhaft kein Titel, von dem man sich ausgedruckte Spielszenen an die Wand hängen würde. Positiv gestimmte Menschen könnten die Grafik noch als sehr zweckmäßig bezeichnen. Der mageren Optik zum Trotz ist der erwachsene Part von *Shadowrun* aber jederzeit sichtbar und von der farbenfrohen Inszenierung anderer Rollenspiele auf dem Super Nintendo weit entfernt. Zudem erschien das Spiel noch zu einer Zeit, als Nintendo bei der inhaltlichen Zensur weit strikter vorging, als es beispielsweise heute der Fall ist. Ein paar Inhalte waren Big N damals zu kontrovers, etwa der Konsum von Alkohol – im fertigen Spiel kurzerhand ersetzt durch Eistee. Im Zuge moderner Titel wie *Grand Theft Auto 5* oder aktuell *Watch Dogs* auf der Wii U, welche bei der Darstellung von nicht jugendfreien Inhalten um einiges weitergehen, ist diese Zensur fast schon lächerlich. Wie ihr seht, können 22 Jahre aber nun mal einen großen Unterschied machen.

Marco Cabibbo

MEINUNG
Marco Cabibbo

„Trotz sichtbarer Schwächen ein cooles wie ungewöhnliches Rollenspielerlebnis.“

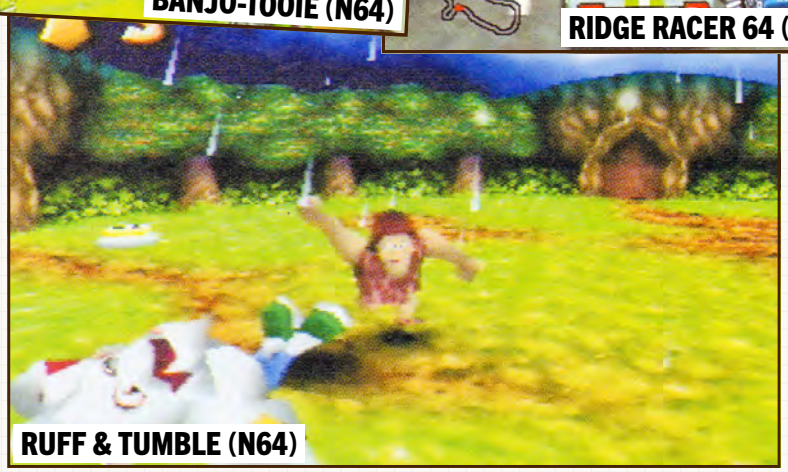
Shadowrun habe ich das erste Mal bei meinen beiden Cousins gezockt, wo stets ein reger Tauschhandel mit den neuesten Games angesagt war. Daheim machte sich dann schnell die Faszination breit, da ich einem thematisch ähnlichen Titel zuvor noch nie begegnet war. Anläufe brauchte es aber mehrere, bis ich *Shadowrun* 2008 dann endlich mal durchhatte. Innerhalb dieser Zeitspanne hatte sich in Sachen Spielmechanik und Erzählstruktur natürlich eine Menge getan – auch dieses Mal war der Trip ins futuristische Seattle von einem zähen Spielverlauf geprägt, welcher durch die faszinierende Vorlage aber wieder wettgemacht wurde. Nicht umsonst zollt das aktuelle *Shadowrun Returns* dem SNES-Titel in vielerlei Hinsicht Tribut, etwa durch zurückkehrende Spielfiguren wie Jake Armitage. Und jetzt entschuldigt mich bitte, ich muss zum Konzert von Maria Mercurial.

Jeden Monat werfen wir einen Blick in die Vergangenheit – genauer gesagt in alte N-ZONE-Ausgaben, die vor fünf, zehn und fünfzehn Jahren erschienen sind. Welche Spiele waren damals angesagt, welche Hardware war damals aktuell? Was hat die Redaktion bewegt? Und wie haben sich Nintendo und die N-ZONE im Laufe der letzten 15 Jahre entwickelt? Das Team stöbert monatlich in den Archiven des Computec-Verlags und bringt längst Vergessenes wieder ans Tageslicht.

DIE N-ZONE-ZEITREISE

Das gab's damals vor 5, 10 und 15 Jahren in der N-ZONE zu lesen!

N-ZONE 02/2000

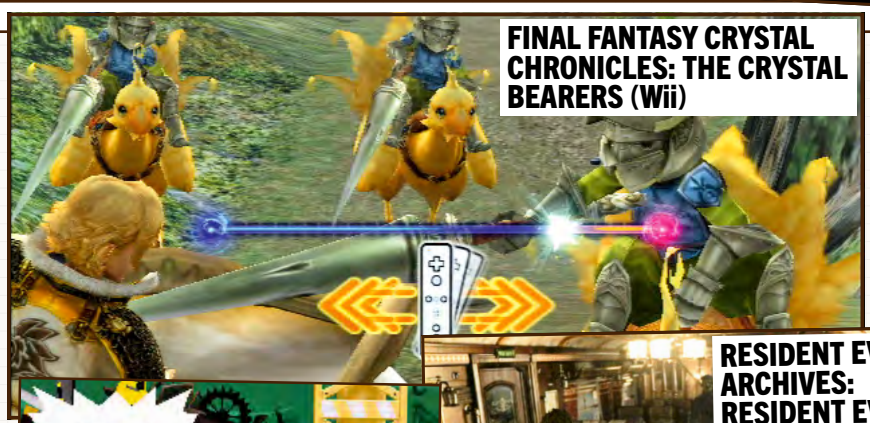


Zu N64-Zeiten war auf Rare Verlass, was den Nachschub an hochwertigem Spiele-Frischfleisch anging: Nur zwei Ausgaben nach dem Test zu *Donkey Kong 64* gab es in der Ausgabe 02/2000 eine große Vorschau zum kommenden Überflieger *Banjo-Tooie* zu lesen. Daneben wurden noch *ISS 2000*, *International Track & Field 2000* sowie *ECW Hardcore Revolution* näher beäugt. Während Game-Boy-Tests weiterhin in kümmerlichen Mini-Kästchen im News-Bereich abgehandelt wurden, landeten trotz des eben vorübergegangenen Weihnachtsgeschäfts immerhin noch neun N64-Spiele im Review-Labor. Diese fielen großteils gelungen aus, wenngleich keines von ihnen die 90er-Marke knackte: Das in Vergessenheit geratene 3D-Jump&Run *Ruff & Tumble* staubte 87 Prozent ab, *Ridge Racer 64* erlangte sehr gute 89 Prozent, *Mario Party 2* erhielt eine Wertung von immer noch ordentlichen 83 Prozent, *Castlevania: Legacy of Darkness* brachte es ebenfalls auf 83 Prozent und *Vigilante 8: Die 2. Herausforderung* auf 87 Prozent. Die restlichen Titel schafften es immerhin noch in den 60er- bis 70er-Bereich. Damit war knapp das halbe Heft gefüllt – die andere Hälfte war den extrem umfangreichen Lösungen zu *Donkey Kong 64* und *Jet Force Gemini* – beide Spiele ebenfalls von Rare – vorbehalten. Im News-Bereich war zudem ein neuer Screenshot aus dem kommenden Rare-Shooter *Perfect Dark* zu sehen. Die britische Edelschmiede war wirklich omnipräsent!

AUSGABE 02/2005

In der Ausgabe 01/2005 wurde der kurz vor Redaktionsschluss im Verlag eingetroffene Import-Nintendo-DS aus Amerika ausführlich vorgestellt. In Ausgabe 02/2005 stand nach mehreren Wochen im Dauereinsatz nun der Praxistest an, zudem landeten die dreizehn amerikanischen Starttitel in der Konsole. Das Highlight? Natürlich *Super Mario 64 DS*, das 88 Prozent ergatterte! Aber auch sonst war der neue Nintendo-Handheld gut aufgestellt. *Touch Made in Wario* (bei uns als *Wario Ware: Touched!* veröffentlicht) brachte es auf 87 Prozent, *Feel the Magic XY/XX* (in Europa als *Project Rub* bekannt) erlangte 81 Prozent und *Ridge Racer DS* 80 Prozent im Multiplayer. Die restlichen Titel erwiesen sich zum Großteil als gut, jedoch waren auch Totalausfälle wie *Sprung* mit 36 Prozent und *Ping Pals* mit einer Wertung von fast schon herausragend schlechten 19 Prozent dabei. Der Rest der riesigen DS-Strecke war dem Ausblick auf kommende Knaller wie *Mario Kart DS, Metroid Prime Hunters* oder *New Super Mario Bros.* gewidmet. Auch die potenziellen Gamecube- und GBA-Highlights für 2005 wurden beleuchtet. Im „normalen" Vorschaubereich fand sich hingegen mit *Resident Evil 4* nur ein einziger, einsamer Titel. Auch wenn der DS das Thema Nummer Eins war, fanden sich trotzdem einige Spiele für Gamecube und GBA im Testbereich. Der größte war *The Legend of Zelda: Four Swords Adventures*. Das Mehrspieler-Abenteuer mit GBA-Anbindung ergatterte stolze 88 Prozent im Multiplayer. Das Jump & Run mit Bongo-Controller-Unterstützung *Donkey Kong: Jungle Beat* kam im Importtest auf 86 Prozent. Mit diesen beiden Schwergewichten konnte keiner der übrigen Titel mithalten!

AUSGABE 02/2010



„Was bringt 2010?" fragte die Redaktion in der N-ZONE 02/2010 und stellte auf acht Seiten die potenziellen Hits des des noch jungen Wii- und DS-Jahres vor. Am heißesten erwartet wurde – wenig überraschend – das erste Wii-exklusive *Zelda*-Abenteuer – und das, obwohl es, abgesehen von einem einzigen Artwork, noch keinerlei Infos zu dem Spiel gab. Im klassischen Vorschaubereich wurden neben einigen kleineren Titeln das heiß erwartete Wii-exklusive *Final Fantasy Crystal Chronicles: The Crystal Bearers* sowie das charmante DS-Adventure *Ghost Trick* vorgestellt. Abseits vom Crossover-Prügler *Tatsunoko vs. Capcom: Ultimate All-Stars*, der 86 Prozent im Singleplayer und 88 Prozent im Mehrspieler abstaubte, war der Wii-Testbereich reichlich gefüllt, qualitativ jedoch eher mager. Sogar die Wii-Umsetzung von *Resident Evil Zero* brachte es auf gerade einmal 74 Prozent – gut, dass unser *Resident-Evil*-Experte Ben damals noch nicht an Bord war, sonst hätte Tester Tom Sauer höchstwahrscheinlich Prügel kassiert! Auf dem DS sah die Situation ähnlich wie auf Wii aus: *Might & Magic: Clash of Heroes* überzeugte mit 86 Prozent im Singleplayer, der Rest der getesteten Spiele erwies sich hingegen als wenig prickelnd. Dafür holte die Redaktion zum im Monat zuvor getesteten *The Legend of Zelda: Spirit Tracks* Lesermeinungen ein und knackte auf satten 16 Seiten Komplettlösung alle Rätsel des Handheld-Abenteuers.

JAHRESRÜCKBLICK 2014

Mach es gut, 2014! Du hattest geniale Rennspiele zu bieten, rassige Hexen, sprunggewaltige Affen und mehr als eine zünftige Schlägerei: Wir lassen die N-ZONE-Ausgaben 01/14 bis 12/14 Revue passieren!

Kommt alle rüber, hockt euch her, zu eurer N-ZONE-Redaktion. Wir bieten euch – hier, bitte sehr – die volle Vorjahres-Exkursion zu Wii U, eShop und VC, zu Videospielen, toll bis fies, vom Schwammerl-Land zum Hylia-See, famose Hexen; Hicks bleibt mies. Rote Zahl'n, Wii-U-Bestürzung, wirtschaftlich lief's oft beschissen. Tschüss, Großostheim: Kostenkürzung. Der 3DS hat's rausgerissen!

Der Frühling war noch ziemlich mau, bis zum April, ein Trauer-Song, dank *F1*, *Pac-Man*, *Scribblenauts*; heraus stach fast nur *Donkey Kong*. Die Wende folgte dann per Kart, Luigis Blick uns amüsiert. Party-Racer – Game-Award! Fortan Nintendo zelebriert mit Samus, Link, Lucario, stark, Teil vier der Prügelstaffel! Pit, Ness, Sonic, Mario: Gleich gibt's zünftig auf die Waffel!

Infinity legt einen drauf. Die *Skylanders* tun's ebenso. Milliardenfach im Abverkauf: Nintendo denkt sich: Amiibo! Fans und Fachleute frohlocken, Weihnachtsbündel sind geschnürt, *Smash Bros.* haut uns aus den Socken. Neue Hoffnung sich nun rührt! Drum merke, Gaming-Industrie: Erfolg braucht's nicht um jeden Preis. Nintendos Vorjahr, komm und sieh, zum Start noch kalt, am Ende heiß!

Weck mal einer Japan!

Wie euch unser kleines Gedicht schon verraten hat, verlief Nintendos Jahresbeginn 2014 eher gemächlich. Im Videospielgeschäft eigentlich nichts ungewöhnliches – das Frühjahr ist traditionell eines der schwächsten Quartale für die Hersteller fescher Games: Das Weihnachtsgeschäft ist gelaufen, große Feste sind erstmal nicht mehr in Sicht und auch bis zu den

Eines der Bilder, das uns (und mit Sicherheit auch euch) dieses Jahr an die Displays gefesselt hat – die spektakuläre Übersicht auf die schier endlos erscheinende Spielwelt des nächsten großen *Zelda*-Titels! Mal gucken, ob die Kollegen aus Japan das wunderschön anmutende Territorium auch mit Leben und Inhalt werden füllen können – 2015 soll es soweit sein.

Mit *Yoshi's Island* (oben), *Super Mario Bros. 3* (unten links) und *The Legend of Zelda: A Link to the Past* bekamen Fans der Virtual Console auf Wii U dieses Jahr gleich drei perfekte 10-Punkte-Titel spendiert. Das ist ein gigantischer Vorteil Nintendos: Wenn die Retail-Software mal nix taugt, eilt Retro zur Rettung.

wichtigen Fachmessen des neuen Jahres dauert es noch einige Monate. Fortgesetzter Winterschlaf, könnte man sagen – und passenderweise trägt das größte Spiel der ersten mageren Monate 2014 das Eis sogar im Namen. Gemeint ist *Donkey Kong: Tropical Freeze*, einer von ganzen drei (!) Wii-U-Vollpreistiteln, die wir bis April 2014 testen durften. Spaß hat das Teil auf jeden Fall gemacht – Nintendo-Qualität eben. Damals schaute Harald Ebert (ein unglaublich sympathischer PR-Mensch und unser erster Kontaktmann bei Nintendo) samt der fertigen Fassung des Affen-Jump&Runs bei uns vorbei – und während wir in seinem Beisein am Zocken waren, konnte man auf Haralds Gesicht ein „Oh Gott! Ich hätte nicht gedacht, dass das Spiel so schwer ist" ablesen. Uns hat das nicht gestört, schließlich hatten wir mit Marco, Sebastian und Lukas drei echte Hüpfspiel-Cracks am Start, die das Teil bis zum Ende durchgewalzt haben. Viktor zockt *Tropical Freeze* sogar heute noch – eines von vielen Beispielen dafür, dass Nintendo-Games meist einfach zeitlos super sind. Ebendiesen Beweis traten die Japaner übrigens zur gleichen Zeit auf der Virtual Console an: Mit *The Legend of Zelda: A Link to the Past* und

MEINUNG
Uwe Hönig

Meine Lieblingsspiele 2014: Mario Kart 8 und Donkey Kong Country: Tropical Freeze

Da ich mir erst kurz nach dem Release von *Mario Kart 8* eine eigene Wii U gekauft habe, stellt 2014 ein ganz besonderes Jahr für mich dar. Zu meinen Top-Titeln zählt demnach natürlich das unfassbar geniale *Mario Kart 8*. Dank hervorragender Grafik und einem fantastischen Gameplay fesselt mich der Titel nach wie vor an den Bildschirm. Die Jump & Runs der *Donkey Kong Country*-Reihe habe ich schon auf dem SNES geliebt. Aus diesem Grund landet *Donkey Kong Country: Tropical Freeze* auf dem zweiten Platz meiner Favoritenliste.

Mein Nintendo-Moment 2014: Videobotschaft von Miyamoto und Aonuma

Im Rahmen der Game Awards 2014 in Las Vegas präsentierte Reggie Fils-Aimé eine Videobotschaft von Shigeru Miyamoto und Eiji Aonuma. Die beiden zeigten ein paar Szenen aus dem kommenden *The Legend of Zelda* für Wii U und enthüllten neue Details zum Gameplay. Seitdem kann ich es kaum erwarten, das Game endlich zu zocken!

EIN JAHR N-ZONE IN ZAHLEN

Fakten, Fakten, Fakten und an die Leser denken! Wenn wir hier Statistiken aus Excel-Tabellen auswerten, geht es zum Glück und Spaß um erfrischende Games. Bitteschön!

Dass auch Nintendo den Griff ins Klo beherrscht, bewiesen die Japaner 2013 in der Kategorie Virtual Console mit *Urban Champion* und einer wohlverdienten Wertung namens „3". Mit *Volleyball* zeigten Marios Meister 2014 **eine weitere ihrer Jugendsünden her und kassierten abermals eine 3**. Dass die VC es besser kann, beweisen 2014 gleich drei perfekte Wertungen: Einen 10er gab es jeweils für *Super Mario Bros. 3*, *A Link to the Past* und *Yoshi's Island*.

Die **Durchschnittswertung aller von uns im Jahr 2014 getesteten Wii-U-Spiele** beträgt 75,76 Prozent. Das ist eine Steigerung von 1,16 Prozentpunkten verglichen mit 2013. Interessant wird die Geschichte, wenn wir aus der Berechnung die Drittthersteller ausklammern und uns nur die **Wii-U-Titel direkt aus dem Hause Nintendo** anschauen. Dann liegt die Durchschnittswertung bei 85,38 Prozent. Anders ausgedrückt: Im Mittelwert haben 2014 alle (!) Nintendo-Spiele für die Wii U einen N-ZONE-Hit eingefahren. Leider bringt Nintendo es im vergangenen Jahr aber auch nur auf acht Spiele für ihr Konsolen-Flaggschiff.

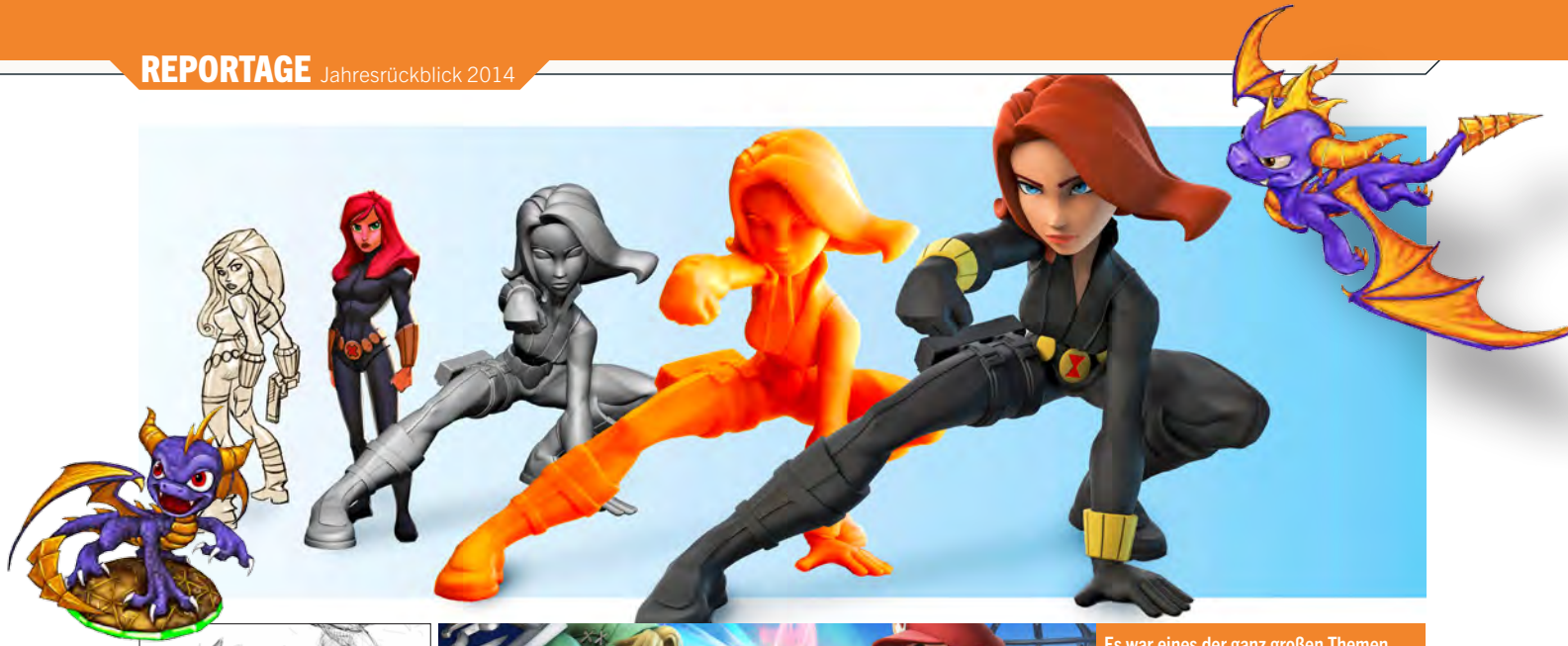
Richtig fies: In den N-ZONE-Ausgaben 04/2014 und 07/2014 gab es für uns **kein einziges Wii-U-Spiel** zum Testen. Der Grund? Es kamen keine raus. Was war gleich nochmal die Zeichenkombination für ein trauriges Emoticon? Ah ja: :-(

Die Qualität der eShop-Games ist 2014 um über 10 Prozent nach unten gerauscht. Für die Wii U gab es hier **nur einen einzigen Kandidaten, der einen 9er als Wertung einfahren konnte** und damit logischerweise den Spitzenreiter seiner Kategorie des vergangenen Jahres stellt: *Guacamelee Super Turbo Championship Edition!* Danach folgt eine ganze Riege an 8er- und 7er-Spielen, bevor der eShop leider abschmiert: Wo es 2013 nicht einmal eine 6er-Wertung zu vermelden gab, geht die Rangliste dieses Jahr **bis auf eine 3 herunter:** Das schlechteste Wii-U-eShop-Spiel hört auf den Namen *Chimpuzzle Pro* und beweist damit wieder einmal, dass Games, die vor allem einen Marketing-Wortwitz verkaufen wollen (haha… ha … ungh …) oft ein Fall für die Tonne sind. Stimmt's, *WWE Crush Hour*? *Ninjabread Man*? *Sneak King*? Geht doch alle nach Hause!

Der putzige Drache Ohnezahn fliegt mit mageren 47 Prozent auf **den letzten Wii-U-Platz 2014** für Retail-Spiele und stellt dort erfreulicherweise den einzigen 40er-Kandidaten dieses Jahres. *Transformers: The Dark Spark* ist außerdem der alleinige 50er-Kollege. Alle anderen Spiele für Nintendos Flaggschiff haben 2014 mindestens 64 Prozent eingefahren. Und noch eine … na ja … sagen wir mal „gute" Nachricht: Die Gurken des Jahres waren nicht exklusiv nur auf der Wii U Grütze, sondern konsolenübergreifend schlecht. Hurra für geteiltes Leid!

Spürbar nach unten ging es bei der **Durchschnittswertung für den 3DS:** War im Jahr 2013 noch ein Mittelwert von 76,11 Prozent drin, kracht die 3DS-Wertung 2014 um beinahe fünf Prozentpunkte nach unten und schrammt mit 71,43 Prozent ganz knapp an einer 6 an der Zehnerstelle vorbei. Mit *Super Smash Bros.* für 3DS knackt zudem nur ein einziger Handheld-Titel die 90er-Schallmauer. Letztes Jahr waren es noch sechs! Wenigstens gab es diesmal (anders als 2013) auch keinen 30-Prozent-Titel, wenn auch nur ganz knapp – Ohnezahn hebt mit mageren 40 Prozent nämlich gleich noch ein zweites Mal die Drachenpranke, wenn es um die hehre Belobigung „Spaßbremse des Jahres" geht. Echt toll…

Der Sunshine-Reggie für **das beste Wii-U-Spiel des Jahres 2014** geht … an eine weibliche Hauptrolle! Mit famosen 93 Prozent ganz weit oben steht *Bayonetta 2*. Auf den weiteren Plätzen folgen *Bayonetta 1* (90 Prozent), *Donkey Kong: Tropical Freeze* (89 Prozent), *Mario Kart 8* (89 Prozent) und *Hyrule Warriors* (84 Prozent). Alle fünf Spiele stammen von – bitte versucht, eure Überraschung zu zügeln – Nintendo höchstpersönlich. 2014 haben überhaupt leider **nur sieben Hersteller zusammengenommen 21 Wii-U-Retail-Spiele produziert:** Nintendo, Ubisoft, Activision, Codemasters, Bandai Namco, Warner Interactive und Disney. Im Wii-U-eShop waren es dagegen 23 Hersteller und damit mehr unterschiedliche Publisher als Wii-U-Spiele insgesamt. Autsch!



Es war eines der ganz großen Themen 2014: Videogames mit Unterstützung durch reale Spielzeuge. Das Zauberwort lautet „NFC" (Near Field Communication). Dabei handelt es sich um ein System, mit dem sich Daten drahtlos auf einen Speicherchip übertragen lassen – zum Beispiel im Sockel einer Sammelfigur. Der alte Platzhirsch *Skylanders* legte mit *Trap Team* superb vor, Disney folgte mit *Infinity 2.0* und Nintendo stieg mit den Amiibo in den Markt ein. Spannend!

Super Mario Bros. 3 gab es in den Februar- und März-Ausgaben der N-ZONE gleich zwei Retro-Klassiker, die mit perfekten 10 von 10 Punkten davonkamen. Da fielen ebenfalls großartige VC-Veröffentlichungen wie *Life Force*, *Ninja Gaiden 3*, *Contra 3* oder *The Legend of the Mystical Ninja* schon fast flach – obwohl auch diese zum Ende März 2014 erhältlichen Titel mindestens 8 von 10 Punkten einheimsten. Kurzum: Nintendos Frühjahr gab schon was her, nur eben nicht notwendigerweise im Videospielregal der großen Elektronikmärkte.

Super-8-Spiel

Bis zum ersten richtig großen Wii-U-Titel des Jahres sollte es noch ein wenig dauern. Während der N-ZONE-Ausgaben 04/14 bis 06/14 sprang daher der 3DS mit Bravour in die Bresche und lieferte einige seiner Glanztitel 2014 ab. *Professor Layton vs. Phoenix Wright*, *Etrian Odyssey Untold: The Millennium Girl* oder *Mario Golf: World Tour*, zum Beispiel. Alles fantastische Spiele, alle mit 87 Prozent bewertet. *Senran Kagura Burst*, *Yoshi's New Island* und *Kirby: Triple Deluxe* brauchten sich im gleichen Zeitraum ebenfalls nicht zu verstecken. Mit Tests zu insgesamt neun 3DS-Spielen inklusive VC und eShop war unsere N-ZONE 06/14 schließlich die stärkste Handheld-Ausgabe des gesamten Jahres. Doch das größte Highlight fand sich in demselben Heft ganz vorne für die Wii U: *Mario Kart 8* war endlich fertig, begeisterte uns und euch sowohl als Hauptspiel als auch später mit unglaublich starken DLC-Angeboten und sollte der erste große Schritt hinaus aus der noch immer grassierenden Verkaufsmiesere der Wii U werden.

Stachipanzer-Fallout

Leider hatte Nintendo mit *Mario Kart 8* offenbar eine derart dicke Bombe gezündet, dass sich nun kein Publisher auch nur ansatzweise traute, seinen nächsten Titel in das Echo dieser Spielspaß-Detonation zu werfen. Zu groß war wohl die Furcht, dass all die jetzt ihre Party-Racer-Runden drehenden Wii-U-Daumensportler keine Zeit, keine Aufmerksamkeit und vielleicht gar keinen Bock auf ein neues Spiel während der *Mario Kart*-Phase haben könnten. Das Ergebnis war dann die N-ZONE-Ausgabe

MEINUNG
Sebastian Zelada

Meine Lieblingsspiele 2014: Mario Kart 8 und Yoshi's New Island

Ich picke mir diese zwei Perlen heraus, auch wenn es noch zahlreiche andere Top-Titel gab. *Mario Kart 8* ist für mich der Wii-U-Titel mit dem größten Langzeitspaß. Das liegt sowohl an den Mehrspielerduellen, die nie langweilig werden, als auch am DLC-Nachschub. Ich bin gespannt, was in Zukunft noch kommt. *Yoshi's New Islan*d war für mich als Yoshi-Fan das Spiel des Jahres. Spielerisch perfekt und optisch liebevoll – typisch Nintendo eben!

Mein Nintendo-Moment 2014: Die Treehouse-Präsentationen

Auf Directs und das Treehouse zu setzen, war die absolut richtige Entscheidung – deutlich unterhaltsamer als die Pressekonferenzen der Konkurrenten! Inhaltlich setzte man die Weichen für eine erstklassige Spielezukunft. Die Ankündigungen und Präsentationen von *Zelda* für die Wii U, *Yoshi's Woolly World* und nicht zuletzt *Splatoon* sowie natürlich *Star Fox* zeigten vor allem eines: Nintendo ist quantitativ und qualitativ so ambitioniert wie eh und je.

MEINUNG
Marco Cabibbo

Meine Lieblingsspiele 2014: Super Smash Bros. und Persona Q: Shadow o. t. L.

Marco mag Fighting Games und Marco mag Nintendo. Welches Spiel, das im vergangenen Jahr erschien, könnte diese beiden Vorlieben wohl miteinander kombinieren? Ganz genau, an *Super Smash Bros.* führte 2014 kein Weg vorbei, auch wenn es erst gegen Ende des Jahres erschien. Dies traf auch auf das 3DS-Rollenspiel *Persona Q: Shadow of the Labyrinth* zu, dem das Kunststück gelang, zwei meiner Lieblingsserien gekonnt miteinander zu verbinden.

Mein Nintendo-Moment 2014: Wein trinken mit Charles Martinet

Während der E3 lud Nintendo in ein beschauliches Restaurant ein, wo mit Branchenkollegen und langjährigen Nintendo-Mitarbeitern gepflegt über Gott und die Welt diskutiert wurde. Zu meiner positiven Überraschung war auch Charles Martinet dabei – die offizielle Stimme von Super Mario. Bei einem schönen Glas Wein plauderten wir gemütlich über frühere Zeiten von Nintendo, aber auch aktuelle, sozialkritische Themen. Eine durchweg spannende Erfahrung.

Wir schreiben den 10. April 2014. Viktor Eippert und Benjamin Kegel, sonst konstante Brillenträger im N-ZONE-Redaktionsteam, laufen den halben Tag komplett ohne Sehhilfen durch das Verlagsgebäude. Was war passiert? Die *Tomodachi Life*-Direct, in der Nintendo sein einzigartiges Lebens-Simulationsspiel für den 3DS vorgestellt hatte! Und nachdem die beiden Kollegen dabei wiederholt Tränen lachen und sich aus dem Gesicht wischen mussten, blieben die Brillen eben gleich auf dem Tisch liegen. Leute, das Ding ist bis heute eine absolute Humorgranate! Und weil *Tomodachi Life* dazu noch ziemlich zeitlos daherkommt, lohnt sich auch jetzt noch der Kauf. Oder morgen. Oder zum nächsten Jahresrückblick.

Ein Nintendo-Jahr ohne Pokémon? Sakrileg! Und zum Glück nicht passiert: Mit *Pokémon Omega Rubin* und *Alpha Saphir* bekamen wir ein tolles Teil spendiert.

Das war auch eine spannende Geschichte 2014: Nachdem *Bayonetta* auf den Next-Gen-Konsolen ein Nachfolger verwehrt blieb, nahm sich Nintendo der edlen Actionserie an – und landete mit *Bayonetta 2* einen Wii-U-exklusiven Megahit!

07/14, bei uns mangels Testkandidaten intern auch als „Warum kommen wir eigentlich noch in die Arbeit?!"-Magazin bekannt. Zum Glück sitzt hier in Fürth eine Redaktion voller Big-N-Fanatiker, die noch locker richtig geile N-ZONE-Ausgaben schreiben könnten, wenn es Nintendo schon seit fünf Jahren nicht mehr gebe. Wenigstens hatten wir so den nötigen Platz im Heft, um euch auf unglaublichen 34 Seiten eine der umfangreichsten E3-Reportagen aller Zeiten anzubieten, Vorschauen zu 25 auf der Megamesse vorgestellten Nintendo-Spielen inklusive! Und immerhin ein richtig dickes Ding hatten die Japaner dann doch für uns im Angebot – ihr glaubt gar nicht, wie oft wir während unseres Tests zu *Tomodachi Life* samt 3DS in unseren Händen vor Lachen unterm Tisch gelegen haben: Situationskomik und auf SD-Card gepresste gute Laune pur!

Ist die Katze aus dem Haus …

Und damit erreichen wir den August samt N-ZONE 08/14 – und an dieser Stelle geschah etwas, das man getrost als Vollkatastrophe für den 3DS und vor allem die Wii U ansehen darf: Nintendo gönnte sich ein Päuschen. Bis zur Ausgabe 10/14 sollten die Japaner nur noch drei neue Spiele auf den deutschen Markt bringen: *Wii Sports Club* für die Wii U, das hervorragend die verkorkste Namensverwandtschaft zwischen Wii und Wii U demonstrierte; *Inazuma Eleven Go: Licht und Schatten*, ein qualitativ hochwertiges, aber sehr spezielles Nischen-Rollenspiel für den 3DS; und *Pokémon Art Academy*, ein Ganz-Okay-Zeichenprogramm mit einem drolligen Pokémon-Thema. Die Bühne überließ Nintendo sonst den Third-Party-Herstellern, die den Freiraum so nutzten, wie es auf der Wii U leider zu befürchten war:

MEINUNG
Benjamin Kegel

Meine Lieblingsspiele 2014: Super Smash Bros. und Skylanders: Trap Team

Ich schließe mich meinen Kollegen der schreiberischen Zunft gerne an: *Smash Bros.* rockt die Hütte! Ich glaube, die Turniere hier in der Redaktion werden so schnell nicht wieder abflauen – N-ZONE versus Games Aktuell versus Videoabteilung macht einfach zu viel Spaß! Den hatte ich 2014 vor allem auch mit *Trap Team* – so gut war *Skylanders* noch nie.

Mein Nintendo-Moment 2014: Reggie versus Iwata und die Tomodachi-Direct

Bei Pikachus roten Bäckchen, ich habe mir beide Präsentationen so oft reingezogen, dass mein Youtube-Button davon ausgeleiert ist! Die fantastische Schlägerei zwischen Reggie Fils-Aimé und Satoru Iwata während der E3 war so unfassbar gut gemacht und vor allem völlig unerwartet. Da kam sonst nur noch das ebenfalls kultverdächtige Stelldichein von *Tomodachi Life* via Nintendo Direct ran. Viktor saß währenddessen hier neben mir in der Redaktion und wir haben uns beide kaputtgelacht. Hach ja, sehr schöne Erinnerungen …

Eines der schlechtesten Wii-U/3DS-Spiele trifft einen der besten Vertreter seiner Zunft: *Drachenzähmen leicht gemacht 2* führt die Verliererchartsgleich doppelt an, dafür haut *Smash Bros.* bei den Wertungen so richtig rein!

Mit *Drachenzähmen leicht gemacht 2* und *Transformers: The Dark Spark* erschienen im dritten Quartal 2014 die beiden schlechtesten Spiele, die wir letztes Jahr testeten. Zum Glück waren diese drei Monate aber auch eine der stärksten Phasen der VC, die zwischen unserer August- und Oktoberausgabe zwar keinen echten Megahit hervorbringen sollte, dafür aber mit Titeln wie *The Legend of Zelda: The Minish Cap*, *Wario Land 4* oder *Kirby: Nightmare in Dreamland* jede Menge richtig gute Spiele in petto hatte. Der eShop tat sich in den Ausgaben 08/14 und 09/14 ebenfalls unerwartet stark hervor und lieferte in diesen zwei Monaten fast die Hälfte seines Wii-U-Jahresportfolios ab. Und da war bei Weitem nicht nur Schrott dabei, sondern mit *Guacamelee!* zum Beispiel das beste neue Digitalspiel 2014. *Swords & Soldiers HD* und *Armillo* waren ebenfalls fein.

Nintendos Faustrecht

Die beste Zeit des Jahres kam für Nintendo-Fans aber im letzten Quartal. So richtig los ging die Party in N-ZONE 10/14 mit dem gigantischen *Hyrule Warriors* – eine für Nintendo sehr ungewöhnliche Kombination aus dem *Zelda*-Universum und dem Gameplay der *Dynasty Warriors*-Serie. Wer sich zu dem von uns mit 84 Prozent ausgezeichneten Umfangs-Monster auch noch die ebenso wuchtigen DLCs gegönnt hat, zockt wohl heute noch daran – auch weil Nintendo nun ein Spitzenspiel nach dem anderen raushaute. Etwa *Bayonetta 2*, das mit 93 Prozent gemeinsam mit *Rayman Legends* am höchsten bewertete Wii-U-Spiel aller Zeiten! Auch die Remaster-Version von *Bayonetta 1*, die zeitgleich mit dem Seriennachfolger erschien, schaffte es noch auf 90 Prozent und damit auf Platz sieben der Wertungscharts.

Ein echter Actionhammer also, der nur noch von einem weiteren großen Namen in den Schatten gestellt werden sollte: *Smash Bros.* erschien endlich bei uns in Deutschland, wenn auch vorerst „nur“ für den 3DS. Es war der einzige Handheld-Titel des Jahres, der die 90-Prozent-Grenze durchbrechen sollte, und ist damit auf dem geteilten vierten Platz der besten 3DS-Spiele aller Zeiten angekommen. An dieser Grenze sollten bis zur N-ZONE 12/14 dann auch noch *Pokémon Omega Rubin* & *Alpha Saphir* oder auch *Shin Megami Tensei 4* kratzen – von Nintendos *Donkey Kong*-Marathon auf der VC sowohl für die Wii U als auch dem 3DS und dem mit *Trap Team* besten *Skylanders* aller Zeiten ganz zu schweigen. Bleibt zum Jahresabschluss eigentlich nur eine Frage: Warum sind am Ende des Geldes eigentlich immer noch so viele Spiele übrig?! ■ **Benjamin Kegel**

In *Smash Bros.* betraten dieses Jahr etliche neue Videospiellegenden den Ring, beispielsweise das Duck Hunt-Duo, Pac-Man, Robin oder auch Mega Man.

MEINUNG
Viktor Eippert

Meine Lieblingsspiele 2014: Bayonetta 2 und Persona Q: Shadow o. t. L.

Puh, bei all den großartigen Spielen, die Nintendo dieses Jahr rausgehauen hat, fällt die Wahl wirklich schwer. Auf der Wii U hatte ich sehr viel Spaß mit *Donkey Kong Country: Tropical Freeze*, *Hyrule Warriors* oder auch *Mario Kart 8*. Doch mein Favorit war eindeutig *Bayonetta 2*. Die geniale Spielmechanik gepaart mit den verrückten Charakteren und der Over-the-top-Action ist einfach genau mein Ding! Auf dem 3DS machte für mich *Persona Q* das Rennen. Als *Persona*- und Rollenspiel-Fan kam ich damit total auf meine Kosten.

Mein Nintendo-Moment 2014: Nintendos Stilumschwung

2014 hat Nintendo in seinem Auftreten nach außen meiner Meinung nach einen merklichen Wandel vollzogen. Angefangen mit der Nintendo Direct zu *Tomodachi Life* im April gab sich Big N das ganze Jahr lang deutlich lockerer und behandelte seine Themen sowie sich selbst wesentlich humorvoller und stets mit einem Augenzwinkern – das finde ich klasse!

MEINUNG
Lukas Schmid

Meine Lieblingsspiele 2014: Super Smash Bros. und Tomodachi Life

Ich schreibe diese Zeilen, während ich in Österreich bei meinen Verwandten sitze, ergo weiß ich nicht, welche Wii-U-Spiele meine Kollegen an dieser Stelle angeben. Die Chance, dass bei einigen von ihnen hier ebenfalls *Super Smash Bros.* steht, ist allerdings sehr hoch – und angesichts der schieren Brillanz des Prüglers auch absolut gerechtfertigt! Auf dem 3DS hat es mir außerdem das putzig-durchgeknallte *Tomodachi Life* angetan. Ich möchte gar nicht genau wissen, wie viele Stunden ich schon auf meinem virtuellen Domizil verbracht habe.

Mein Nintendo-Moment 2014: Nintendo rockt die E3

Nintendos „Auftritt“ auf der E3 2013 in Form eines extrem nüchtern gestalteten und inhaltlich unspektakulären Videos haben Fans noch unangenehm in Erinnerung. 2014 setzte man zwar wieder auf ein voraus aufgezeichnetes Video – das Wörtchen „Event“ in „Nintendo Digital Event“ war aber mehr als angebracht. Hut ab, so darf es auch in Zukunft weitergehen!

DAS WAR 2014 …

START FREI FÜR DIE NEUEN!
Satte sechs Jahre lang kümmerte sich Thomas Eder als Chef um unsere geliebte N-ZONE, zu Beginn 2014 wechselte Tom hier bei uns in die Marketing-Abteilung. Da sitzt er übrigens auch heute noch, hat viel Spaß und schaut regelmäßig bei uns vorbei, um nachzusehen, ob das neue Team sein Druckwerk-Baby auch in Ehren hält. Nachdem die beiden ehemaligen Wii-Magazin-Cracks Marco Cabibbo und Benjamin Kegel bereits einige Monate vorher zur N-ZONE dazugekommen waren, bekam Deutschlands großes Nintendo-Magazin so Anfang 2014 mit Viktor Eippert einen neuen Chef und mit Lukas Schmid einen frischen Volontär – beide ebenfalls Veteranen des Videospiel-

WIR HABEN GENIALE FANS!
Unzählige Fotos großartiger Nintendo-Sammlungen, mit irrsinniger Liebe zum Detail selbst gebastelte Artbooks, T-Shirts, Zeichnungen, Skulpturen – wie ihr als Leser euch für unsere N-ZONE ins Zeug legt, ist nicht nur grandios, sondern fast einzigartig! Wir wissen zwar, dass wir geniale Fans haben, dennoch werden wir von eurer Treue, eurer Kreativität und eurem Wissen immer wieder überrascht – wie zum Beispiel von Andi Hammerl, der mit uns zusammen der Rubrik „Warios Sinnlos-Wissen" zu einer wohlverdienten Rückkehr verhalf. Wir machen dieses Magazin nicht nur für, sondern oft auch mit euch – vielen Dank!

DAS ENDE DER VERBANNUNG
Das wurde auch verdammt nochmal Zeit! Nach beinahe 17 Jahren durften sich 2014 endlich die beiden Videospiel-Meilensteine *Resident Evil 2* und *Resident Evil 3* über ihre Streichung vom Index der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien freuen. Damit waren diese beiden Softwaregötter aus der Playstation-Ära, die übrigens auch als N64- bzw. Gamecube-Fassungen erhältlich sind, nach fast zwei Dekaden endlich offiziell in Deutschland erhältlich. Wer auch nur ansatzweise etwas für Survival-Actionspiele (*Resident Evil 2*) oder Action-Survivalspiele (*Resident Evil 3*) übrig hat, muss diese beiden Evergreens auch heute unbedingt noch zocken!

GROSSOSTHEIM WIRD KLEINER
Nintendo schloss 2014 zur allgemeinen Überraschung seinen seit jeher in Großostheim beheimateten EU-Firmensitz und lagerte einen Großteil der dort anfallenden Aufgaben in das Nintendo-Büro in Frankfurt am Main aus. Auch dort wurde bei den Stellen aber der Rotstift gezückt, sodass am Ende des Jahres noch mehr als die zunächst 130 in Großostheim tätigen Mitarbeiter ihren Arbeitsplatz verloren. Auch bei uns in der Redaktion sorgte das Thema für jede Menge Gesprächsstoff – einer Meinung sind wir aber darin, dass mit dem Geschäftsbetrieb in Großostheim auch ein Stück deutsche Nintendo-Tradition zu Ende ging.

AMIIBO-AMIGOS
Die *Skylanders* sind ein Milliarden-Seller, *Disney Infinity* fährt mit dem von Activision „inspirierten" Geschäftsmodell von realen Sammelfiguren und einer sie integrierenden Videospielwelt ebenfalls sehr erfolgreich. Mit Recht haben wir uns daher gefragt, warum Nintendo nicht längst ein ähnliches Konzept aufbaut – schließlich hat der Videospielriese einige der bekanntesten Charaktere der Welt zu bieten und die Wii U ist von Haus aus mit der nötigen Technik ausgerüstet, um mit NFC-Sammelfiguren kommunizieren zu können. Und siehe da: Ende 2014 ging Nintendo mit seinen Amiibo an den Start! Man stelle sich vor: alle Pokémon als Chip-Sammelfiguren …

ALLES GUTE, PLASTIKKLOTZ!
2014 gab es gleich mehrere große Geburtstage zu feiern! Die N-ZONE wurde 17 Jahre alt und ist damit ein Methusalem im Zeitschriftenregal. Noch ein ganzes Stück länger dabei ist der Game Boy – herzlichen Glückwunsch zu deinem 25. Ehrentag, kleiner Plastikklotz! Mit 118,69 Millionen verkauften Exemplaren bist du bis heute das zweiterfolgreichste tragbare Videospielsystem aller Zeiten; einzig dem DS (154,01 Mio.) musst du dich geschlagen geben. An Nintendo selbst kommt aber niemand ran – die Firma wurde letztes Jahr 125 Jahre alt. Die Kerzen auf dem Kuchen kann bestenfalls noch Kirby ausblasen!

NINTENDO IN DER KRISE?
Am 31. März 2014 ging Nintendos damaliges Geschäftsjahr zu Ende – und eigentlich hatte die japanische Spielefabrik zum Bilanzschluss mit einem operativen Gewinn von 725 Millionen Euro gerechnet und diesen auch optimistisch prognostiziert. Am Ende war es dann aber ein Verlust von 250 Millionen Euro. Uff! Das mussten Nintendo, seine Fans und die Aktionäre erstmal verdauen: um brutale 890 Millionen Euro brach der Kurs der Big-N-Wertpapiere quasi über Nacht ein. Doch dank einer ruhigen Hand, fantastischer Spiele und schmerzhaften Entscheidungen – siehe weiter oben auf dieser Seite – schrieb Nintendo nach verlustreichen Jahren Ende 2014 wieder leicht schwarze Zahlen.

NINTENDO WIRD 125
EINE ERFOLGSGESCHICHTE

TEIL 4: DIE GEGENWART UND DIE ZUKUNFT

Zwischen den Anfängen mit Hanafuda-Karten und aktuell der Wii U und dem 3DS liegen stolze 125 Jahre Nintendo-Firmengeschichte. Lest in unserer großen Reihe zum Jubiläum alles zur Historie des Mario-Konzerns! Im vierten Teil unserer Reihe blicken wir auf die aktuelle Situation mit Wii U und 3DS und wagen einen vorsichtigen Blick in die Zukunft des Videospiele-Giganten.

Mit Teil 4 unserer Reportage-Reihe sind wir nun also in der Gegenwart angekommen. Bevor wir uns Wii U und 3DS zuwenden, sprechen wir nach der kurzen Abhandlung in der letzten Ausgabe aber noch ein weiteres Mal über die Wii-Ära – der Einfluss der Konsole mit Bewegungssteuerung auf die Videospiele-Welt war schließlich gewaltig und sollte entsprechend gewürdigt werden. Auf über 100 Millionen verkaufte Einheiten brachte es das weiße Wunderding im Laufe seiner Lebenszeit, also beinahe fünf Mal so viele wie der Gamecube. Diese Zahlen waren in großem Umfang auf die neu gewonnene Schicht der Gelegenheitsspieler zurückzuführen, welche nun dank Fuchtel-Steuerung erstmals virtuelle Abenteuer erleben konnten, ohne sich von komplexen Eingabegeräten abgeschreckt zu fühlen. Die Folge: Neben hochklassigen Spielen erschien im Wochentakt billigst produzierte Ramschware auf Browsergame-Niveau. Mit dieser ließ sich allerdings Geld verdienen, was auch den anderen Konsolenherstellern nicht verborgen blieb. Nachdem der Mario-Konzern lange Zeit Platzhirsch in Sachen Bewegungssteuerung blieb, zogen Sony und Microsoft 2010 mit Playstation Move respektive Kinect nach; vor allem der Move-Controller erwies sich dabei quasi als eine 1:1-Kopie des Wii-Konzepts. Auch wenn man so mancher Entwicklung der Wii-Ära beziehungsweise der Konsole generell durchaus kritisch gegenüberstehen kann, wurde Nintendo dem Ruf als treibender Innovationsmotor ein weiteres Mal gerecht.

Kid Icarus: Uprising holte die NES- und Game-Boy-Reihe aus dem Winterschlaf und steckte sie in ein neues Action-Gewand.

Bei *Super Mario 3D Land* handelt es sich um den ersten Handheld-exklusiven 3D-Hüpfer des bekanntesten Rohrverlegers der Welt.

Jahrelang riefen Fans nach einem 3D-Ableger der beliebten Taschenmonster-Sammelei – *Pokémon X* und *Y* erfüllten diesen Wunsch.

In den letzten Jahren besinnt sich Nintendo noch stärker als zuvor auf seine Retro-Wurzeln – wie etwa *A Link Between Worlds* beweist.

Nach einem holprigen Start eroberte Nintendo mit dem 3DS wieder einmal die Position als Handheld-Marktführer. Der Grund dafür: Eine qualitativ ungemein hochwertige und sehr konstante Versorgung der mobilen Spielkonsole mit Hits. Mehrere Redesigns wie der wesentlich größere 3DS XL und der 3D-lose Nintendo 2DS folgten.

Spielspaß mit Tiefe(-neffekt)

Bevor wir uns der Wii U zuwenden, begeben wir uns in den Handheld-Sektor, wo Nintendo 2010 mit dem 3DS vor einer gewaltigen Herausforderung stand – galt es doch, den Leuten den Nachfolger der erfolgreichsten mobilen Spielkonsole aller Zeiten schmackhaft zu machen. Noch dazu war der Markt inzwischen stark umkämpft – allerdings war es nicht primär Sonys (wie wir inzwischen wissen gefloppte) Playstation Vita, welche dem Mario-Konzern Sorgen bereitete, sondern der primär durch Apple vorangetriebene Smartphone- und Tablet-Markt. Gemeinhin galt die Ansicht, dass angesichts von iPhone und Co. das Ende der klassischen Handhelds besiegelt war. Als wollte man ein Statement setzen, wagte Nintendo kaum Experimente und baute auf Bewährtem auf: Das Design des Nintendo DS wurde mehr oder minder übernommen und lediglich durch einen Analogstick-Ersatz namens Circle Pad ergänzt. Im inneren des Geräts werkelte zudem ein wesentlich stärkerer Prozessor, der Grafiken in etwa auf Wii-Niveau erlaubte und die Online-Komponente nahm einen wesentlich größeren Stellenwert als beim DSi ein. Das wichtigste neue Feature, welches sich sogar im Namen des Geräts findet, war jedoch der stereoskopische 3D-Effekt, der brillenloses 3D-Gameplay ermöglicht. Trotz sehr wohlgesinnter Berichterstattung im Vorfeld verlief der Start des Geräts jedoch mehr als holprig – angesichts geringer Verkaufszahlen taten viele Analysten den Handheld schnell als Flop ab und proklamierten Nintendos finanziellen Untergang. Der Unterhaltungswert des 3D-Effekts verlor zudem nach anfänglicher Begeisterung schnell seinen Reiz und der Schieberegler blieb bei vielen Spielern unten. Jedoch: Mit der Software kam der Erfolg, und dank Spielen wie *Ocarina of Time 3D* oder *Super Mario 3D Land* erholten sich die Verkaufszahlen nach einem harten ersten Jahr auf dem Markt. Mit derzeit 45 Millionen verkauften Einheiten ist der 3DS (inklusive 3DS XL sowie dem 3D-losen Nintendo 2DS) zwar weit vom Erfolg seines Vorgängers entfernt, behauptet sich aber dennoch

***Nintendoland* erschien zum Start der Wii U und brachte Spielern in simplen Minigames das System des asynchronen Mehrspielers näher.**

Dank einer Zusammenarbeit mit Platinum Games und Sega erschien der zweite Teil der sexy Hexen-Action *Bayonetta* exklusiv für Wii U.

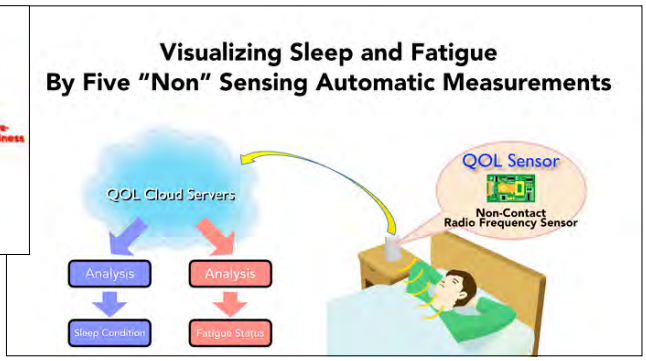
Nach und nach erscheinen jene Titel auf der Wii U, auf welche die Fans sehnsüchtig warten – wie etwa das neue *Super Smash Bros*.

Während 3DS-Spieler sich über *Ocarina of Time 3D* und *Majora's Mask 3D* freuen, spielen Wii-U-Besitzer das Remake von *The Wind Waker*.

Die Wii U wurde zu Beginn als Konsole für alle Spielerschichten beworben, hat sich inzwischen aber den Ruf als Anlaufstelle für Freunde klassischen Spielspaßes erarbeitet.

Unter der Haube des New Nintendo 3DS steckt mehr Power als unter jener des normalen 3DS, wodurch Spiele wie die Umsetzung von *Xenoblade Chronicles* möglich sind.

stolz auf einem Markt, auf dem ihm schon im Vorfeld der Untergang prophezeit worden war. Die Schicht der Gelegenheitsspieler, welche man vor allem zu Beginn mit Titeln wie *Nintendogs + Cats* erneut für sich gewinnen wollte, spielte hingegen nur noch eine untergeordnete Rolle.



Trotz neuer Infos zu einem Schlaf-Sensor ist noch immer nicht genau bekannt, was genau hinter der von Nintendo vorangetriebenen „Quality of Life"-Initiative steckt.

Der Untergang …

Das galt ebenso für den Heimkonsolen-Nachfolger der Wii, wenngleich genau diese Spielerschicht zu Beginn erneut in Nintendos Marketing-Fokus stand: Sechs Jahre nach dem Wii-Release war die Begeisterung der Gelegenheitsspieler großteils abgekühlt, die Wii-Verkaufszahlen hatten stark abgenommen und Nintendo sah die Zeit für die nächste Hardware-Generation gekommen – ein Jahr vor den Geräten der Konkurrenz von Sony und Microsoft. Bezüglich der Grafik-Power des Geräts schloss man zu Playstation 3 und Xbox 360 auf, scheute sich aber wie bei der Wii erneut davor, auch in technischer Hinsicht eine Vorreiterrolle einzunehmen. Stattdessen sollte es wieder der Innovationsfaktor richten. Der neuartige Gamepad-Controller erlaubte völlig neue Möglichkeiten und löste das Spielgeschehen bei Bedarf vom Bildschirm, war aber bei Weitem nicht so intuitiv verständlich wie die Wii-Fernbedienung – trotz Bemühungen mit zugänglichen Titeln wie *Nintendoland* oder *Wii Party U*. Noch wesentlich stärker als beim 3DS zeigte sich: Die goldene Phase, in der Gelegenheitsspieler in Massen zu der Nintendo-Hardware griffen, war unwiederbringlich vorüber. Das resultierte in einer ausgesprochen unangenehmen Situation: Die angesprochene Zielgruppe war weg und Vollblut-Spieler fühlten sich durch das an ihnen vorbeigehende Marketing verprellt. Was an Käufern übrig blieb, waren die treu ergebenen Nintendo-Fans, die angesichts von *Super Mario* oder *The Legend of Zelda* auf keine Nintendo-Konsole verzichten wollen; dementsprechend sackten die Verkaufszahlen nach einem starken Release, bei dem ebendiese Spieler zugriffen, rasant ab. Mehrmals mussten die Absatzprognosen drastisch nach unten korrigiert werden und Nintendo schlitterte in die roten Zahlen. Die Dritthersteller-Unterstützung auf der Konsole ist inzwischen quasi nonexistent.

… und der Aufstieg

Allerdings: Wieder einmal zeigte sich, dass der Mario-Konzern zum Kämpfen geboren ist. Hätte man jedes Mal, wenn der Ruin des Unternehmens prognostiziert wurde, aufgegeben – und selten zuvor waren die Unkenrufe aktiver am Werk als jetzt –, hätte es Nintendo höchstwahrscheinlich niemals überhaupt in das Videospiele-Geschäft geschafft. Langsam, aber stetig erholen sich die Wii-U-Verkaufszahlen, was nicht zuletzt auf die inzwischen breite Palette an tollen Titeln zurückzuführen ist sowie auf die Erkenntnis, dass es die alteingesessenen Spieler sind, auf die Nintendo setzen muss, um relevant zu bleiben. Auch wenn die Killer-Applikation für das Gamepad noch immer nicht gefunden ist, haben viele Fans es kennen und schätzen gelernt. Wii U hat sich inzwischen den sehr positiven Ruf erarbeitet, neben den teils aufgeblasenen und von Social Features und technischem Schwanzvergleich durchsetzten Titeln auf Playstation 4 und Xbox One das in den Mittelpunkt zu stellen, was wirklich zählt: den puren Spaß am Spielen. Im Oktober 2014 gab der Mario-Konzern bekannt, dass man das erste Mal seit Jahren wieder in der Gewinnzone gelandet war. Mit dem New Nin-

Anstatt einen „echten" Nachfolger zu veröffentlichen, bringt Nintendo mit dem New Nintendo 3DS eine technisch stärkere Version des 3DS heraus.

Die Wii-U-Zukunft sieht dank einiger kommender großer Titel sehr vielversprechend aus. Vor allem das neue *The Legend of Zelda* wird natürlich heiß erwartet!

Eines der besten japanischen RPGs der vergangenen Konsolen-Generation erhält eine Wii-U-exklusive Fortsetzung: Die Rede ist freilich von *Xenoblade Chronicles X*.

tendo 3DS, der Anfang 2015 auch bei uns erscheint, feiert man zudem in Japan aktuell bereits große Erfolge. Davon, aus der Krise zu sein, ist das Unternehmen noch weit entfernt, das kann man nicht beschönigen. Die Voraussetzungen für eine rosige Zukunft sind nun aber wieder gegeben. Wie diese genau aussieht, ist noch nicht klar: Die Besinnung auf die treue Spielerschaft wird allerdings einen festen Punkt einnehmen. Gleichzeitig arbeitet man aber an neuen Konzepten, erforscht neue Geschäftsfelder, welche die vorhandenen komplementieren sollen. Vor allem die ins Leben gerufene „Quality-of-Life"-Initiative, welche das Leben der Nutzer mithilfe von Hard- und Software auf spielerische Art und Weise verbessern soll, wird derzeit intensiv vorangetrieben. Ein erstes Produkt – ein spezieller Sensor, der das individuelle Schlafverhalten analysiert und auf Basis dieser Daten Ratschläge gibt – deutet bereits an, wohin diese Bemühungen gehen sollen. Auch wenn das für uns Videospieler wohl eher nur von peripherem Interesse ist: Es zeigt, dass Nintendo sich nicht auf dem gemachten Bett ausruht, sondern nach wie vor an vorderster Front steht, wenn es um die Erkundung neuer Ideen geht. Und das ist schließlich der Grund, warum wir Nintendo so schätzen und dem Konzern treu bleiben. Alles Gute zum Geburtstag, Nintendo!

Ihr seid gefragt!

Im fünften und letzten Teil unserer Reportage-Reihe werdet ihr zu Wort kommen: Teilt im Rahmen unseres großen Gewinnspiels euren schönsten Nintendo-Moment mit uns (alle Infos auf Seite 19). Schreibt hierzu an *lukas.schmid@computec.de*. Die interessantesten Zusendungen (idealerweise mit Bild von euch) landen im Heft – und tolle Preise gibt es auch noch zu gewinnen! Wir freuen uns auf euch! **Lukas Schmid**

MEINUNG
Lukas Schmid

„125 Jahre und kein bisschen leise – ich wünsche Nintendo alles Gute zum Geburtstag!"

Kinder, wie doch die Zeit vergeht – da begleitet mich Nintendo bereits mein ganzes Leben, dabei hat die Geschichte des Erfolgskonzerns schon beinahe 100 Jahre vor meiner eigenen Geburt angefangen. Aber auch, wenn ich nur ein Fünftel der Geschichte Nintendos bewusst miterleben konnte, habe ich Mario, Link, Samus und Co. in dieser Zeit kennen und schätzen gelernt. Trotz Höhen und leider auch Tiefen war und ist auf eines immer Verlass: Nintendos Entwickler lassen bei der Erschaffung neuer Titel stets ihr gesamtes Herzblut einfließen. Somit sage ich, bewusst klischeehaft, aber einfach weil's wahr ist: Alles Gute und auf weitere 125 erfogreiche Jahre!

Mein größter Nintendo-Moment:

Die Präsentation des *The Legend of Zelda*-Trailers auf der E3 2004.

MEINUNG
Benjamin Kegel

„Ähm … vertretet mich mal, ich muss schnell Kerzen kaufen gehen! Ne Menge Kerzen!"

Hallo, Langzeitgedächtnis – du wirst gebraucht: Mein erstes Nintendo-Spiel überhaupt war *Super Mario Land* für den guten, alten Game Boy. Das hab ich damals, im antik anmutenden Jahr 1990, für 52 Mark (!) vom Weihnachtsgeld meines Patenonkels in einem winzig kleinen Spielwaren-Fachgeschäft in Hilpoltstein gekauft. Nun, knapp 25 Jahre später, existieren weder die Mark noch dieses Fachgeschäft noch die Straße, in dem es sich anno dazumal befand. Aber *Super Mario Land* gibt's immer noch. Und meinen Game Boy. Oh, und meinen Patenonkel natürlich auch. Das Beste an der Sache? Alle drei funktionieren nach wie vor super!

Mein größter Nintendo-Moment:

Als mein SNES in *Super Metroid* zum ersten Mal mit mir sprach.

MEINUNG
Viktor Eippert

„Ohne Nintendo wären Videospiele in ihrer jetzigen Form und Popularität einfach undenkbar!"

Wie meine lieben Kollegen – und beinahe alle meiner Jugendfreunde – bin auch ich mit Nintendo-Konsolen aufgewachsen. Insbesondere das NES, SNES und N64 haben mich seinerzeit sehr geprägt und mir wahnsinnig viele schöne und unvergessliche Momente beschert. Mein erster Kontakt mit Jump & Runs in *Super Mario Bros.*, die vielen tollen Rollenspiele auf dem SNES (*Lufia, Secret of Mana* oder *Secret of Evermore* !!) und die genialen 3D-Games auf dem N64 – all das und noch mehr hätte ich ohne Nintendo nie erlebt und würde ich auf keinen Fall missen wollen. In diesem Sinne: Ganz herzlichen Dank an die genialen Spiele- und Konsolenmacher bei Big N und gebt weiterhin so viel Gas!

Mein größter Nintendo-Moment:

Als ich zum ersten Mal endlich den Endboss der Ahnenhöhle in *Lufia* erreichte.

MEINUNG
Marco Cabibbo

„Nintendo ist das Fundament der Branche. Ein Faktum, das so mancher Spieler gern vergisst."

In den nunmehr 25 Jahren, seit ich das erste Mal mit dem Game Boy in Berührung kam, gab es viele Augenblicke, die mir langfristig im Gedächtnis geblieben sind. Mein erster Sieg über Tatanga. Der Abspann von *Secret of Mana*. Die vielen vergnügten Stunden in diversen Multiplayer-Titeln auf dem N64. Ohne Nintendo hätte es all dies in der Form nicht gegeben. Daher an dieser Stelle einfach mal meinen herzlichsten Dank an die Jungs und Mädels in Kyoto sowie all die restlichen Mitarbeiter auf der Welt. Ich kann es kaum erwarten, irgendwann mal meine eigenen Kids mit Super Mario, Link und all den anderen berühmten Ikonen der Videospielwelt vertraut zu machen.

Mein größter Nintendo-Moment:

Da gibt es sehr viele. Eine Menge davon hatte ich früh auf dem Game Boy. :)

KÄMPFERISCHES MII-ARTWORK UND BASTELARBEITEN FÜR PROFIS!

Unser Stammleser Marc Fuchs hat sich gemeldet und berichtet unter anderem von einigen höchst interessanten Controller-Umbauten.

Hallo N-ZONE-Redaktion!
Ja, ich bin's mal wieder, Mahlzeit. Dass ich mir regelmäßig die Mühe mache, euch zu schreiben (was gerne mal ein bis zwei Stunden pro Mail dauert) und visuellen Content beizusteuern, könnt ihr darauf zurückführen, dass ihr eine saubere Arbeit macht. Wenngleich ihr das zur Genüge hört.

Als der Fuchs-Nerd, der ich bin und immer bleiben werde, hab ich schon kurz nach dem Erscheinen von *SSB* für 3DS eine foxy Version des Mii-Nahkämpfers gezeichnet (siehe Artwork rechts), der zu meinem Lieblingskämpfer in den beiden aktuellen Versionen geworden ist. Zu blöd, dass man den Mii-Fighter nicht online gegen allgemeine Gegner nutzen kann. Aber na ja, Mario, Wario und Fox eignen sich auf jeden Fall auch für kräftige Randale!

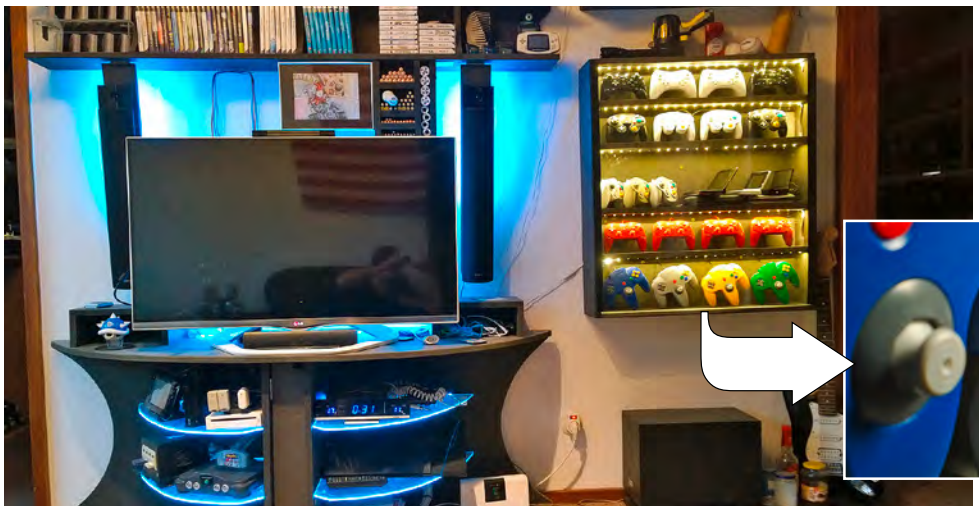
Außerdem wollte ich auch meinen Gamer-Bereich mal präsentieren: Sämtliche Komponenten meines Fernseh- und Spielebereichs habe ich selbst entworfen und gebaut, ich bin leidenschaftlicher Heimwerker. Deswegen passen auch Konsolen, Controller und Games perfekt in ihre Bereiche, denn genau dafür wurde alles konstruiert. Besonders meine Controller-Vitrine hat es mir angetan, aber nicht mal wegen der gelungenen Konstruktion, sondern weil ich fasziniert von Nintendos Steuergeräten bin, die aus meiner Sicht einfach das Beste sind, was man haben kann, um zu zocken. Deswegen kam mir die Nachricht sehr gelegen, dass Nintendo neue originale Gamecube-Controller herstellt. So habe ich sowohl die beiden weißen Wii-U-Pro-Controller als auch die weißen Gamecube-Controller aus Japan geordert, außerdem den silbernen Wavebird aus den USA mitsamt reichlich „Tuning-Material" für meine bisherigen Controller. Mit diesen Ersatzteilen habe ich meine alten Controller runderneuert: Trotz der vier neuen weißen GC-Controller aus Japan (zwei davon bleiben für die Zukunft verpackt) habe ich meine vier alten (aber top funktionierenden) Controller und den grauen Wavebird komplett auseinander genommen. Nach der Entfernung der Elektronik wurden sämtliche Plastikteile und Buttons in heißem Wasser bis in die letzten Ritzen gereinigt. Danach trockneten die Einzelteile zwei Tage auf der brodelnden Heizung. Anschließend wurde alles mitsamt aus den USA bestellter Ersatz-Analogstick-Kappen (Gaming-Generations.com) zusammengebaut und BAM! – fast neue und saubere Controller mit jeweils rund zwölf Jahren Lebenserfahrung. Außerdem habe ich alle meine N64-Controller geöffnet und mit neuen Analogsticks auf Gamecube-Technikbasis (die Teile stammen von der gleichen Webseite) ausgestattet. Eine Offenbarung!

Nun noch etwas Kritik: Alle Leserbriefe lesen sich zu rund 75 Prozent, als hättet ihr den Inhalt nur im Kopf gespeichert und selbst neu geschrieben. Das ist nichts, weswegen ich die N-ZONE in irgendeiner Form verfluchen würde, aber mehr Persönlichkeit in den Leserbriefen würde diese auch weitaus interessanter machen. Ebenso fände ich eure Berichte auch noch interessanter, wenn ihr ein wenig frecher schreiben würdet.

So, als Abschluss noch was anderes: Ich will seit Längerem ein schönes Artwork von einem anderen Nintendo-Charakter machen. Habt ihr vielleicht eine Anregung oder vielleicht auch einen Wunsch? Und nein, ich nehme es euch nicht krumm, wenn ihr diesen und zukünftige Beiträge weiterhin sprachlich anpasst. Ich mache nur Vorschläge, will euch aber nicht eure Arbeit vorschreiben. Es gibt ja schließlich Gründe, weswegen die N-ZONE das einzige verbliebene Nintendo-only-Magazin ist.

Euer Leser, Marc Fuchs

N-ZONE: Hallo Marc!
Danke für deinen umfangreichen Beitrag, den wir leider nicht komplett abdrucken können, aber immerhin haben wir uns die größte Mühe gegeben, möglichst wenig an deinem Text zu verändern. Wir geloben Besserung und versuchen in Zukunft, mehr auf die individuellen Stile der unterschiedlichen Schreiber einzugehen. Nun zu deinen Controller-Umbauten: Wir sind begeistert von deinen Praxis-Tipps und haben deine Optimierungen zum Anlass genommen, unsere privaten Nintendo-Gamepads zu reparieren. Außerdem gefällt uns dein selbst gebauter TV- und Konsolen-Bereich, starke Arbeit! Und hier unser Vorschlag für ein Fan-Artwork: Wir mögen Wario und als alte *F-Zero*-Fans stehen wir total auf Captain Falcon. Die beiden beim Hotdog-Wettessen, das wäre ein Artwork ganz nach unserem Geschmack!



N-ZONE WETTET, DASS …

DIE LETZTE WETTE:
Für die Leser, die es noch nicht mitbekommen haben, gibt's eine kleine Erklärung zu einer sinnvollen Veränderung innerhalb unserer „N-ZONE wettet, dass"-Rubrik: Um euch etwas mehr Zeit bei der Erfüllung der Aufgaben einzuräumen, präsentieren wir die Auflösungen der Wetten bereits seit einiger Zeit jeweils um eine Ausgabe zeitversetzt. Folglich wird das Ergebnis der aktuellen Wette (siehe unten) in der N-ZONE 04/2015 abgedruckt. Demnach ist diesmal die Auflösung unserer Aufgabe aus Ausgabe 12/2014 an der Reihe. Die Wette lautete, euch in Schale zu werfen und in einem *Majora's Mask 3D*-Outfit ablichten zu lassen. Diesmal erreichten uns drei tolle Fotos – ein herzliches Dankeschön an alle Teilnehmer, gewonnen hat diesmal unsere Leserin Marie G.!

DIE WETTEINLÖSUNG:
Zur Wette aus der N-ZONE Ausgabe 12/2014 erreichten uns drei Einsendungen. Demnach musste Uwe seine Wettschuld einlösen und einen Tag lang als Fee verkleidet arbeiten!

DIE AKTUELLE WETTE
Diesmal dreht sich in unserer Wette alles um sportliche Betätigung: Schließlich müssen die über Weihnachten angefutterten Pfunde unbedingt wieder abgespeckt werden, und zwar bevor der Sommer kommt. Übrigens haben wir die zugrunde liegenden Bedingungen etwas entschärft: Sollte mindestens ein Leser unter euch die folgenden Wettbedingungen erfüllen, wird sich Uwe als Sportskanone verkleiden und einen Tag lang in diesem Outfit in der Redaktion arbeiten!

1. Stellt euch eine passende Verkleidung zusammen, um als eine der Figuren aus *Just Dance* oder *Wii Sports Club* durchzugehen. Dieses Outfit sollt ihr im Anschluss natürlich auch anziehen.

2. Auf dem Beweisfoto müssen eine (oder mehrere) Person/en bei sportlicher Betätigung zu sehen sein. Um die Sache etwas kniffliger zu gestalten, soll mindestens eine Person auf dem Bild einen Nintendo GameCube als Hantel verwenden.

3. Ein passender Hintergrund ist zwar keine Pflicht, aber wir würden uns sehr freuen, wenn ihr das Foto beispielsweise im Fitnessstudio oder auf einem Trimm-dich-Pfad schießen würdet!

DIE PREISE:
Unter allen Lesern, die die Wettbedingungen erfüllen, verlosen wir ein Überraschungspaket. Schickt uns eure Beweisfotos bis einschließlich 15. Februar 2015 als Mail an redaktion@n-zone.de!

DU, SAG MAL!

DER IDEEN-WETTBEWERB

Dieser Vorschlag unseres Lesers Christian Ebel hat uns am besten gefallen!

Jetzt seid ihr dran:
Was sagt Toad auf diesem Screenshot zum aktuellen Wii-U-Spiel *Captain Toad: Treasure Tracker*? Schickt eure Texte bis zum 28. Januar 2015 an: redaktion@n-zone.de!

MACHT MIT IN DER MARIO-KART-COMMUNITY!
Mit diesen Codes seid ihr dabei: **46-5144-9582-1459 (3DS)**
und **7283-2868-0114 (Wii U)**
sowie auf www.facebook.com/nzonesuperliga!

Diese Rubrik gehört euch: Hier kommen die besten Nintendo-Zocker Deutschlands zu Wort und vernetzen sich in unserer Community!

AKTUELLE TURNIER-INFOS

An dieser Stelle präsentieren wir euch wichtige Updates zu unseren laufenden und zukünftigen Veranstaltungen auf unserer Facebook-Seite „N-ZONE-Superliga".

Bei der „N-ZONE-Superliga" handelt es sich um unsere Facebook-Seite, die als zentrale Anlaufstelle zur Organisation von Turnieren dient. So haben wir im Rahmen der Superliga Ende letzten Jahres ein *Mario Kart 8*-Turnier im 1-gegen-1-Format veranstaltet. Der Wettbewerb wurde von unserem Turnier-Profi Robin Cheah durchgeführt und wie immer möchten wir uns auf diesem Wege nochmals herzlich für sein Engagement bedanken! Weitere Infos erhaltet ihr auf unserer Facebook-Seite! Also nichts wie einloggen auf www.facebook.com/nzonesuperliga. Klickt auf „Gefällt mir", um mit allen News unserer Turnier-Community versorgt zu werden! Als Nächstes wollen wir gerne einen *Super Smash Bros.*-Wettbewerb veranstalten, allerdings steht derzeit noch nicht fest, ob wir ein 3DS- oder Wii-U-Turnier ausrufen werden.

Ihr habt Lust auf ein *Super Smash Bros.*-Turnier?
Macht mit auf
www.facebook.com/nzonesuperliga

MARIO KART 8 – TURNIER-SERIE

Seit September letzten Jahres können Online-Zocker über das Turnier-Menü von *Mario Kart 8* täglich von 12:00 Uhr bis 21:00 Uhr an unserem Wettbewerb namens „N-ZONE-Superliga“ teilnehmen. Wählt einfach in der Turnier-Sektion des Spiels den Menüpunkt „Mit Code suchen“ und gebt die Nummer „7283-2868-0114“ ein. Sobald sich mindestens zwei Spieler einfinden, startet ein Turnier mit insgesamt acht Rennen (150 ccm). Wir empfehlen: Sprecht euch mit euren Freunden ab und trefft euch zu einem verabredeten Zeitpunkt in unserem Zwölf-Spieler-Raum. Viel Spaß beim Wettkampf!

Der letzte Wettbewerb innerhalb unserer Community „N-ZONE-Superliga“ ist vorbei und über Facebook könnt ihr die Ergebnisse checken. Damit euch in Zukunft keine Turniertermine und Informationen entgehen, besucht www.facebook.com/nzonesuperliga, klickt auf „Gefällt mir“ und beteiligt euch an unserer Community!

TRAINING GEFÄLLIG?

Wenn ihr bei *Mario Kart 7* die Versus-Rennen in der 150-cc-Klasse ein bisschen üben wollt, dann solltet ihr unbedingt der „N-ZONE-Superliga“ beitreten! Und so funktioniert's:

1. Wählt im Hauptmenü von *Mario Kart 7* „Mehrspieler (online)“.
2. Klickt auf „Communitys“ und „Code eingeben“.
3. Gebt die folgende Ziffernfolge ein: 46-5144-9582-1459.
4. Schon geht der Racing-Spaß los! Sobald sich mindestens zwei Spieler in der Lobby befinden, wird die Verbindung hergestellt und die Rennen (jeweils vier in Folge) können beginnen!

HIGHSCORE-KNACKER

Auflösung der Highscore-Mission „Donut-Ebene 3“:

In der N-ZONE 11/2014 hatten wir einen Highscore-Wettbewerb zu *Mario Kart 8* ausgerufen, der nun mit etwas Verspätung schließlich aufgelöst wird!

Aufgrund der Berichterstattung zum letzten *Mario Kart 8*-Turnier im Rahmen der N-ZONE-Superliga mussten wir leider die Siegerehrung unserer aktuellen Highscore-Mission auf diese Ausgabe verschieben. Wir wollten, dass ihr bei *Mario Kart 8* im Modus „Zeitfahren“ auf der Strecke „Donut-Ebene 3“ ein Solorennen absolviert. Eure Rekordzeit solltet ihr im „Miiverse“ posten und damit einen Screenshot eures Ergebnisses in der Community veröffentlichen. Nach der Prüfung eurer Screenshots wurde unser Leser ShiyunX mit einer grandiosen Gesamtzeit (1:21.093) als Sieger ermittelt. Herzlichen Glückwunsch zu dieser beeindruckenden Spitzenleistung.

DIE NEUE HIGHSCORE-MISSION

1. Wählt im Einzelspielermenü von *Mario Kart 8* „Zeitfahren“. Sucht euch anschließend euren Lieblingsfahrer heraus und begebt euch zu den Rennstrecken des Stern-Cups.

2. Wählt nun die Strecke „Wario-Abfahrt“ und startet ein Solorennen.

3. Sobald die winterliche Pisten-Abfahrt abgeschlossen ist und ihr mit eurer Gesamtzeit zufrieden seid, haltet die Home-Taste gedrückt, während das Ergebnis auf dem Bildschirm angezeigt wird.

4. Klickt auf „Miiverse“, dann auf „Posten“ und veröffentlicht einen Screenshot von eurem Ergebnis in der Community. Schickt uns zusätzlich bis zum 15. Februar 2015 eine E-Mail mit der Angabe eurer Bestzeit an redaktion@n-zone.de. Bitte vergesst dabei nicht, uns auch eure Nintendo-ID mitzuteilen, damit wir eure Rekorde unter euren Profil-Aktivitäten überprüfen können. Der Gewinner erhält eine kleine Überraschung!

Hier sprechen die Leser: Ihr habt Fragen, Wünsche, Anregungen, Kritik oder Lob zur N-ZONE? Auf diesen Seiten veröffentlichen und beantworten wir eure Leserbriefe und E-Mails!

EINE REDAKTION IM SMASH-BROS-FIEBER!

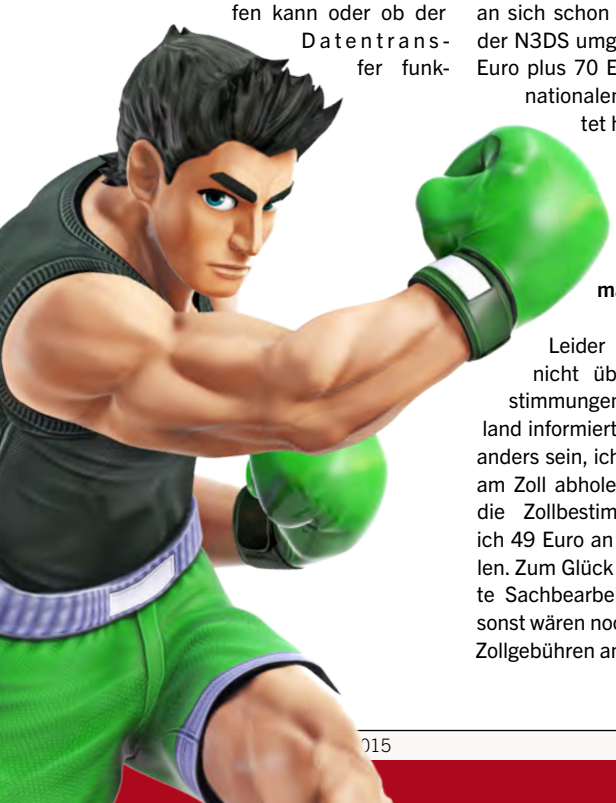
Stellt euch vor, ihr hockt in eurem Büro und tippt fleißig in die Tastatur. Plötzlich kommt ein kleiner Kerl mit einem Zahnstocher im Mund und einer Dockarbeiter-Beanie auf euch zugelaufen, guckt euch fies ins Gesicht, deutet mit dem Zeigefinger auf eure Nase und sagt: „Schlägerei!“ Üblicherweise wäre es eine übliche Reaktion, dann mit weit aufgerissenen Augen ein paar Schritte zurückzuweichen, sich umzudrehen und schleunigst das Weite zu suchen. Doch in diesen heiligen Redaktionshallen ist die Antwort auf „Schlägerei!“ mittlerweile eine geballte Faust, ein fettes Grinsen, ein kurzes „Yes!“ und bald darauf ein verwaister Bürostuhl. Der Grund dafür ist schnell erklärt: Seit vor einigen Wochen endlich die Wii-U-Version von *Super Smash Bros.* bei uns eingetrudelt ist, geben sich hier bei Computec die Buchstabenjockeys gegenseitig so richtig die Hucke voll! Am beliebtesten sind dabei neben den KO-Turnieren Mann gegen Mann unter Duellbedingungen (nur Omega-Level, keine Items, keine Ultra-Smashes) die Gruppengefechte Abteilung versus Abteilung. N-ZONE gegen Games Aktuell gegen Praktikanten oder gegen Videoabteilung. Nur die Jungs von der Play^4 wollen nicht wirklich mitzocken, von Viktor logischerweise einmal abgesehen – aber die können halt nur *Playstation All-Stars*, die armen Schweine.

Und jetzt mal ganz unter uns: Auch wenn uns einige Kollegen bei Computecs Schwestermagazinen und Online-/Video-Abteilungen echt gute Kämpfe liefern, sind die Recken von der N-ZONE doch die klare Nummer 1 – wir halten unsere und eure Ehre hoch! Am meisten zu verdanken haben wir das natürlich Marco, der als passionierter Prügelspiel-Profi das Flaggschiff in der geballten N-ZONE-*Smash*-Armada darstellt. Viktor und Lukas sind verdammt solide Allrounder, auf die jederzeit Verlass ist, die stabil und mit ruhiger Hand kämpfen und so für Kontrolle sorgen. Ben ist dagegen eine gnadenlose Offensivsau, die sich zwar bisweilen selbst vernichtet, dabei aber auch für spektakuläre Kämpfe sorgt und das Spielfeld umpflügt. Und so fliegen dann bei uns in Computecs Gamelab regelmäßig die Fetzen, die Boxen beben und die Zuschauer sammeln sich rund um die Türe. So viel Spaß hatten wir schon ewig nicht mehr mit einem Spiel! Und das liegt nicht nur allein an dem famosen Gameplay und dem schier endlosen Dauerspaß, sondern auch daran, dass Nintendo beim Entwurf von *Super Smash Bros.* auf der Wii U echt clever mitgedacht hat – allein schon von der Möglichkeit, Spielernamen samt deren bevorzugter Controllerlayouts auf einer Konsole abspeichern und mit zwei Button-Eingaben abrufen zu können, dürfte sich so manch anderer Videospielhersteller eine dicke Scheibe abschneiden.

Euer N-ZONE-Team

DOWN-UNDER-DS

Hallo liebe N-ZONE-Redaktion,
seit zwei Wochen bin ich stolzer Besitzer eines New 3DS XL aus Australien. Da ich selber keine Informationen im Internet fand, ob man mit diesem Gerät auf den deutschen eShop zugreifen kann oder ob der Datentransfer funktioniert, schildere ich meine Erfahrung. Dies wird mit Sicherheit auch für andere interessant sein. Aber erst mal zu meinen Erlebnissen mit dem Import :-). Ich habe den N3DS über einen australischen Game-Export-Shop bestellt. Dies war leider an sich schon nicht günstig, da der N3DS umgerechnet ca. 179 Euro plus 70 Euro für den internationalen Versand gekostet hat.

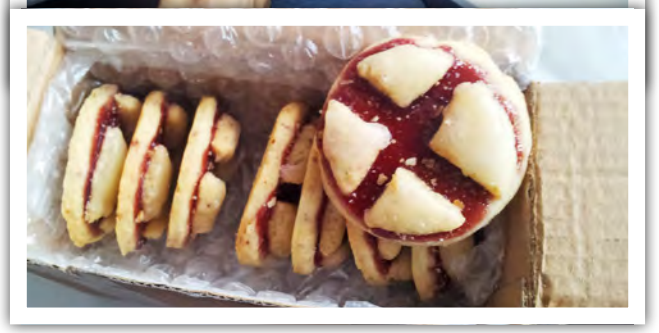


N-ZONE: Schnell; Günstig; Gut. Wähle zwei. Ist halt nun mal überall so ;-).

Leider habe ich mich nicht über die Importbestimmungen nach Deutschland informiert. Wie soll es auch anders sein, ich durfte das Gerät am Zoll abholen. Mist :-(. Durch die Zollbestimmungen musste ich 49 Euro an Steuern nachzahlen. Zum Glück habe ich eine nette Sachbearbeiterin angetroffen, sonst wären noch mal 15 Prozent Zollgebühren angefallen.

N-ZONE: Ja, den Schmarrn kennen wir ebenfalls zur Genüge. Uns begrüßen sie im Zollamt am Nürnberger Hafen schon mit Vornamen, Handschlag und 'ner Tasse Kaffee …

Nochmal 49 Euro … gestern hatte sich langsam die Vorfreude gelegt. Auf der Fahrt nach Hause habe ich mich selber hinterfragt, ob es das Geld wert war. Ich wusste ja noch nicht, ob ich meine alten Daten übertragen und ob ich auf den deutschen eShop zugreifen kann. Zu Hause angekommen, habe ich erst mal das gute Stück begutachtet: Wow, das neue Design gefällt mir richtig gut! Auf der Rückseite ist mir sofort die neue Nintendo-Anschrift in Deutschland aufgefallen. Das hat mich erstmal zuversichtlich gestimmt – bei einem Gerät, was zu 100 Prozent schon dem „baldigen“ deutschen Release entspricht, kann ja nix mehr schiefgehen. Aber genug des Betrachtens, sofort habe ich das Gerät eingeschaltet und eingerichtet. Sehr gut, Deutschland als Region und die deutsche Sprache können ausgewählt werden. Nach dem Einrichten habe ich sofort den eShop gestartet. Hierbei wurde direkt auf das neue Update hingewiesen. Alles klar, installiert und neu gestartet. Jetzt kam aber die erste böse Überraschung, beim Starten des eShops erscheint sofort die Fehlermeldung „005-5602“. Mist, erstmal googeln, um was es sich handelt. Damit war meine Hoffnung erst mal total zerstört, es handelt sich um den Fehler „Region settings are incorrect“. Das kann doch nicht sein, warum sollte das nicht gehen?! Ich sah mich schon mit meinen N3DS nur im australischen eShop surfen. Ok, erstmal umstellen auf die australische Region und nochmal versuchen. Das hatte auch sofort funktioniert, nur kurz die AGBs akzeptieren und ich war drin. Mir kam sofort ein Gedanke: Wenn die AGBs akzeptiert sind und dies auf dem 3DS gespeichert ist, lohnt es sich, nochmal den deutschen eShop zu testen. Also wieder Region umgestellt und eShop gestartet. Und auf einmal funktioniert es :-). War ich happy!



Mmmmmmh … Zucker! In Plätzchenform! Im *Smash Bros.*-Look! Noch viel besser geht's nicht – vielen lieben Dank für dieses leckere Keks-Geschenk an Jürgen Seyfer!

Nachdem wir euch in der vorletzten Ausgabe bereits den japanischen New 3DS präsentieren durften, ist jetzt Markus mit der australischen Version dran.

N-ZONE: Mann … da bist du aber echt ein großes Risiko eingegangen! Bei Nintendo ist man schon recht restriktiv, was die Ländercodes angeht. Und du hast da ja wirklich eine Menge Kohle in die Hand genommen!

Jetzt blieb nur noch die Ungewissheit mit dem System-Transfer, hoffentlich klappt dieser auch. Hier gab es kein Bangen, beim Prüfen übers Internet machten sich keine Probleme breit. Der Transfer konnte starten, hierbei werden einem nun drei Optionen für den Transfer angeboten: Volle Übertragung über WLAN (inklusive aller SD-Daten); Teilübertragung der SD-Daten über WLAN; Übertragung der 3DS-System-Daten über WLAN, Kopieren der SD-Daten über einen PC. Ich habe mich für Letzteres entschieden. Hierbei erkannte auch mein alter 3DS bereits, dass in dem N3DS eine Micro-SD-Karte sitzt, und es wird darauf hingewiesen, dass ich einen Adapter für diese benötige. Sehr gut :-). Nach der Übertragung aller Daten konnte ich nun endlich mit dem N3DS zocken. Zuerst habe ich *Snake Eater* gestartet. Ich wollte wissen, ob man es so spielen kann, als sei das Circle Pad angeschlossen. Es funktioniert wunderbar: Nachdem das Cricle Pad in dem Game aktiviert wurde, startet der N3DS direkt das Kalibrierungsprogramm. Und tadaa, die zusätzlichen Tasten können alle hervorragend bei dem Game genutzt werden.

N-ZONE: Und darauf kommt's schließlich an. Es hätte uns aber auch sehr gewundert, wenn sich Nintendo hier bei der Nutzung des neuen Analogsticks irgendwelche Blößen gegeben hätte. Also abseits der, das Ding nicht bereits in der ersten Generation einzubauen.

Nun war aber erstmal eine Session *Smash Bros.* dran, daraus wurden drei Stunden und der vorher aufgeladene Akku verlangte nach neuem Strom. Hmmm, sollte der Akku nicht etwas länger durchhalten als bei dem alten 3DS XL? Aber das war mir letztendlich egal. Ich bin echt glücklich, den neuen zu besitzen, auch wenn er verdammt teuer war. Anbei schicke ich euch noch ein paar Bilder.

N-ZONE: Großartig, lieber Markus! Wir bedanken uns sehr herzlich für deinen umfangreichen Erfahrungsbericht samt Bildmaterial, der in Kombination mit unserem eigenen Bericht zum japanischen New 3DS aus N-ZONE 12/14 schon etliche wichtige Infos für die ganz besonders eiligen Käufer unter euch parat halten sollte. Wer es noch etwas abwarten kann, sollte das tun – selbstverständlich werden wir zum offiziellen Deutschlandstart des New 3DS einen richtig fetten Test im Heft haben!

Mit freundlichen Grüßen,
Markus aka Kero

SÜSSE SÜNDE

Hallo N-ZONE-Team,
heute möchte ich euch Weihnachten mit etwas Gebäck versüßen. Deswegen hatte ich die Idee, *Smash Bros.*-Kekse zu backen. Ich hoffe, sie gefallen euch! Nun ja, um ehrlich zu sein, hatte mir meine Mutter beim Backen geholfen, da Backen nicht so meine Stärke ist. Ich wette, dass ihr diese Kekse im nächsten Heft abdruckt.

N-ZONE: Haha! Aber selbstverständlich drucken wir so etwas total Geniales wie deine Kekse ab, Jürgen! Schau mal ganz oben links auf dieser Seite.

Die *Kingdom Hearts*-Serie kennen auch Nintendo-Fans – allerdings bisher „nur" vom Nintendo (3)DS. Schade eigentlich, die Reihe würde super zur Wii U passen.

Doch genug geredet, weil andere Leserpost will ja auch gelesen werden. Macht's gut und gönnt euch auch mal einen *Smash*-Keks für zwischendurch. Euer Leser, **Jürgen Seyfer**

HERZENSWUNSCH

Hallo liebe N-ZONE-Redaktion,
nach langem Warten habe ich mich dazu entschlossen, euch zu schreiben und eine Frage zu stellen, die mich schon seit einiger Zeit beschäftigt. Aber vorher erstmal das übliche Lob ;-). Ich lese euer Heft schon seit einigen Jahren und finde es toll, dass die N-ZONE sich ständig weiterentwickelt hat. Macht weiter so!

Bis heute nicht weniger als ein Videospiel-Meisterwerk: *Secret of Mana*!

N-ZONE: Nichts kann uns aufhalten, Lars. Wir sind das Skynet der Videospielindustrie.

Aber nun zu meiner eigentlichen Frage: Ist es eurer Meinung nach wahrscheinlich, dass die *Kingdom Hearts*-Videospielserie ihren Weg auch auf die Wii U findet? Die Spielesammlungen *Kingdom Hearts HD 1.5 Remix* und *HD 2.5 Remix* sind ja auf der Playstation 3 erschienen. Ich besitze aber keine Playstation 3 und glaube nicht, dass es sinnvoll wäre, sich die Konsole nur für diese Spiele anzuschaffen. Deshalb wollte ich wissen, was ihr darüber denkt. Immerhin sind mit den Ablegern *Chain of Memories*, *358/2 Days* und *3D: Dream Drop Distance* schon drei *Kingdom Hearts*-Spiele auf Nintendo-Konsolen erschienen. Warum dann nicht auch die anderen Titel? Die Wii U hat doch mindestens genauso viel Leistung wie die Playstation 3. Oder gibt es da vielleicht lizenzrechtliche Probleme?

N-ZONE: Nö, wir denken, das ist wirklich nur eine Entscheidung vonseiten Square Enix. Das Problem wird wahrscheinlich dasselbe sein, das auch sonst viele Umsetzungen von Spielen auf die Wii U verhindert: Nintendos Flaggschiff-Konsole steht im Moment einfach noch in zu wenigen Wohnzimmern, als dass sich eine Portierung rechnen würde. Dieser nervige Zustand verbessert sich natürlich mit jeder verkauften Wii U.

Mit freundlichen Grüßen, euer treuer Leser,
Lars Winzer

MACHT MAL MANA

Hallo N-ZONE,
1. *Secret of Mana:* Ich habe mich sehr über euren Artikel in der letzten Ausgabe gefreut. Von mir aus hättet ihr das ganze Heft mit einem Artikel über *Secret of Mana* vollschreiben können. Es ist für mich das beste Spiel aller Zeiten. Die Story ist bewundernswert. In dem Zusammenhang kann ich Marcos Schicksal teilen. Auch mich rührte das Ende zu Tränen. Wenn man sich aufgrund des großen Spielumfangs so lange mit dem Game beschäftigt und die Geschichte verfolgt, kann das schon mal passieren. Eigentlich sollte das Spiel ja noch umfangreicher sein und auf einer Super-CD-Konsole veröffentlicht werden, doch wegen des Streits zwischen Sony und Nintendo ist es dazu leider nicht gekommen. Mein Wunsch wäre, dass Nintendo das Spiel nochmal als *Secret of Mana Extended Remastered* veröffentlicht. Damit meine ich, dass das Spiel in vollem Umfang präsentiert wird, sodass man die letzten Waffenorbs nicht nach ewiger Prügelei in der Mana-Festung findet, sondern diese bei weiteren Bosskämpfen errungen werden können. Des Weiteren könnten sie kleine Mängel beheben, wie etwa, dass die KI an irgendwelchen Kanten hängen bleibt. Die sensationelle Grafik sollte natürlich so bleiben. Vielleicht könnt ihr das ja in die Wege leiten und bei Square Enix anfragen? Das wäre das perfekte Spiel.

N-ZONE: Wir können es ja mal versuchen – an unserer Motivation und unserem Wunsch, eine frische Fassung zu *Secret of Mana* (und *Illusion of Time* und *Terranigma* und *Chrono Trigger* und *Final Fantasy VI* …) zwischen die Finger zu bekommen, soll es nicht scheitern. Aber wahrscheinlich an den Spieleplänen von Square Enix ;-).

Aber genug geschwärmt. Zu meiner Frage: Wo kann ich heute noch *Secret of Mana*-Fanartikel bekommen? Egal was. Es gab ja zum Beispiel auch mal eine Plüschfigur des Hauptprotagonisten. Gibt es die noch irgendwo zu kaufen?

N-ZONE: Puh, da dürftest du bestenfalls noch auf hochspezialisierten Floh-/Fachmärkten und mit viel Glück auf den einschlägigen Internet-Auktionshäusern fündig werden. Kannst definitiv auch mal bei den entsprechenden Seiten in den USA und Großbritannien schauen.

2. *Mario Kart 8*: Auch ein sehr gutes Spiel. Wir zocken meist zu viert im Versus-Modus alle Strecken auf einmal. Nur leider kann man mit dem neuen DLC immer noch „nur" 32 Strecken auswählen. Könnt ihr Nintendo ein Update vorschlagen, sodass auch alle neuen Kurse im Versus-Modus mit eingebunden werden und man somit die aktuell 40 Strecken alle nacheinander befahren kann? Das ist ja sicher kein großer Aufwand für Nintendo. Die haben daran vielleicht einfach nicht gedacht. Begrüßen würde ich es auch, wenn man bei „Auswahl", die Kurse alle vorher festlegen könnte und diese nicht wie bislang nach jedem Rennen neu gewählt werden müssen.

N-ZONE: Nintendo erweist sich ja seit seiner (großartigen!) DLC-Politik als ausgesprochen patchfreudig, wir werden die Kollegen mal darauf ansprechen.

Abschließend will ich noch erwähnen, dass ich 27 Jahre alt und seit dem überragenden SNES ein großer Fan von Nintendo bin. Zu Zeiten der Wii bin ich zwar zu Sonys PS3 gewechselt, weil mir dieses Rumgefuchtel mit der Fernbedienung nicht so zugesagt hat, aber ich freue mich, dass Nintendo mit der Wii U, dem Wii-U-Pro-Controller und vielen guten Spielen in HD langsam wieder zu alter Stärke zurückfindet. Liebe Grüße,
Oliver

UNHANDLICH

Hallo liebes N-ZONE-Team,
da ich schon lange (stiller) Leser eures Magazins und riesiger Fan von Nintendo bin, möchte ich mich einmal bei euch persönlich melden und mich für euer tolles Magazin und die Beiträge bedanken! Ich habe große Freude daran, eure Berichte zu lesen.

Guggi aus Dietenheim schickte uns ein Foto seines tollen Toad-Tattoos. Danke!

Besonders weiß ich die Retro-Berichte zu schätzen, da ich ein riesiger Fan vom guten alten Super Nintendo bin und die Module noch heute regelmäßig in die „Kiste" werfe und eine gepflegte Runde zocke :-)

N-ZONE: Und mit was? Mit Recht! Das SNES ist die einzige Konsole, zu dem der Autor dieser Zeilen jemals Ersatzteile gekauft hat, um es nach einigen kleineren Defekten weiter am Leben zu halten. Zwar könnten wir viele SNES-Games auch auf der Virtual Console zocken, aber dann hat man eben nicht dieses herrliche Plastikgefühl der Spielmodule zwischen den Fingern *schwelg*.

Neben meinem Retro-Tick bin ich auch begeisterter Spieler der neuen Nintendo-Konsolen, sei es nun eine Wii (U) oder ein (3)DS. Bezüglich letzten Punkts habe ich auch noch eine Frage an euch, oder besser gesagt, ich bräuchte mal eine Beratung von den Profis! Seit dem Release des normalen 3DS bin ich stolzer Besitzer dieser Konsole und nutze sie fast täglich zum Spielen. Ich muss sagen, dass ich die Qualität der (3)DS Spiele sehr schätze und mittlerweile fast am liebsten zum Handheld greife. Der 3DS hat damals zugleich meinen guten alten und normalen DS ersetzt. Mittlerweile spiele ich mit dem Gedanken, mir die XL Version vom (New) 3DS zu holen. Neben dem größeren Display spielt für mich besonders die Handhabung eine wichtige Rolle. Wenn ich aktuell meinen normalen 3DS in der Hand halte und mal etwas länger spiele, tun mir recht schnell die Finger vom Greifen weh, da das Gerät relativ klein ist, das stört auf Dauer schon! Das größere Display ist ein schönes Feature, was mir ebenfalls gefällt, allerdings liegt auch genau dort mein Bedenken. Ich lese immer wieder, dass die Spiele beim 3DS XL auf Grund des größeren Displays verpixelt sind. Ich selbst habe noch nie ausgiebig mit einem 3DS XL gespielt, um mir einen eigenen Eindruck zu verschaffen. Stimmt das? Sieht man den Unterschied extrem oder ist dies eher marginal? Welche Vor- oder auch Nachteile, hat der 3DS XL gegenüber dem normalen noch?

N-ZONE: Hallo, Ben hier! Diese spezielle Frage nehme ich mir mal vor, weil du, Alexis, und ich exakt dasselbe Problem haben. Meine Karriere begann ebenfalls mit dem normalen 3DS – und nach ein, zwei Stunden feinen Zockens an dem kleinen Teil hatte ich dermaßene Schmerzen in meinen Handgelenken und vor allem Daumen und Zeigefingern, dass ich meine Pranken am liebsten hier in den Büro-Eisschrank gesteckt hätte. Diagnose: viel zu große Hände. Meine persönliche Meinung: Jeder über 1,60 Meter Körpergröße sollte sich dringend die XL-Version des 3DS gönnen. Da liegen Welten dazwischen – bei mir läuft das Teil mitunter sechs Stunden am Tag beinahe komplett ohne Beschwerden. Eine besonders pixelige Grafik fällt mir seit meinem Umstieg auf den 3DS ebenfalls nicht auf – dürfte eh kaum ins Gewicht fallen, weil der 3DS generell über eine recht grobe Bildschirm-Lochmaske verfügt. Will heißen: Der Bildschirm hätte gar nicht die nötige Feinheit, um besonders fein aufgelöste Grafik aufs Auge zu bringen. Von daher: Pfeif auf die paar Euro mehr und hol dir auf. Jeden. Fall. Die XL-Version des New 3DS. Auch wenn du dafür noch ein bisschen Geduld aufbringen musst – wir stehen unseren Lesern mit Rat und Test zur Seite!

Sollte die grafische Qualität nicht sonderlich viel schlechter als beim normalen kleinen Display sein, würde ich wohl noch warten und mir den New 3DS XL holen, das halte ich dann für sinnvoll. Allerdings würde ich gerne vorher meine Bedenken aus dem Weg räumen und würde mich daher über eine Antwort eurerseits sehr freuen.

N-ZONE: Ganz klare Sache: Wenn du beim DS-Spielen Schmerzen in den Fingern hast, liegt das mit ziemlicher Sicherheit an der Größe deiner Hände. 100-prozentige Empfehlung des (New) 3DS XL!

Ich hoffe, von euch zu lesen und freue mich schon auf weitere (Retro)-Berichte in euren kommenden Ausgaben. Viele liebe Grüße aus Düsseldorf,

Alexis

CASUALTY

Hallo liebes N-ZONE-Team,
Ich lese eure Zeitschrift jetzt schon seit drei Jahren und ich finde, dass ihr die beste Videospielzeitschrift macht, die auf dem Markt erhältlich ist! Obwohl sich die Wii U ja im Moment im Aufschwung befindet, reichen die Verkaufszahlen noch immer nicht an die der anderen beiden Systeme heran. Ich habe den Verdacht, dass dies an der Marketingstrategie von Nintendo liegt. In den Werbespots sind fast immer Kinder die Hauptdarsteller, oft auch ganze Familien, die das Produkt bewerben sollen. Bevor die englischsprachige Werbung zu *Super Smash Bros.* für den 3DS auf Youtube hochgeladen wurde, habe ich das Spiel viel ernster genommen. Meine Entscheidung, es zu kaufen, hat dies zwar nicht beeinflusst, ich kann mir aber vorstellen, dass dies bei anderen potenziellen Käufern der Fall ist. Ich bezweifle, dass die Kinder&Casual-Werbung angesichts der nicht an die Wii herankommenden Verkaufszahlen eine gute Idee ist. Ich glaube außerdem, dass Nintendo selbst nicht mehr so genau weiß, welche Zielgruppe angesprochen werden soll. Was meint ihr dazu?

N-ZONE: Welche Werbung meinst du denn genau? Die mit dem Pizzastück, die mit dem Sitzplatz im Bus oder die mit dem Bürovater als Little Mac? Ist eigentlich fast egal, weil sie alle in etwa dieselbe Machart haben – und wir wissen schon, was du meinst. Die Sache ist aber, dass die Hauptzielgruppe von Nintendo eben nach wie vor eher die Casual- und Familienspieler sind. Und wenn es um Massenwerbung geht, muss man sich eben an der Masse ausrichten. Spiele wie *Bayonetta 2* oder *ZombiU* werden deswegen ja nicht schlechter. Man kann halt keine Werbung für eine Käuferschicht machen, die man gar nicht hat.

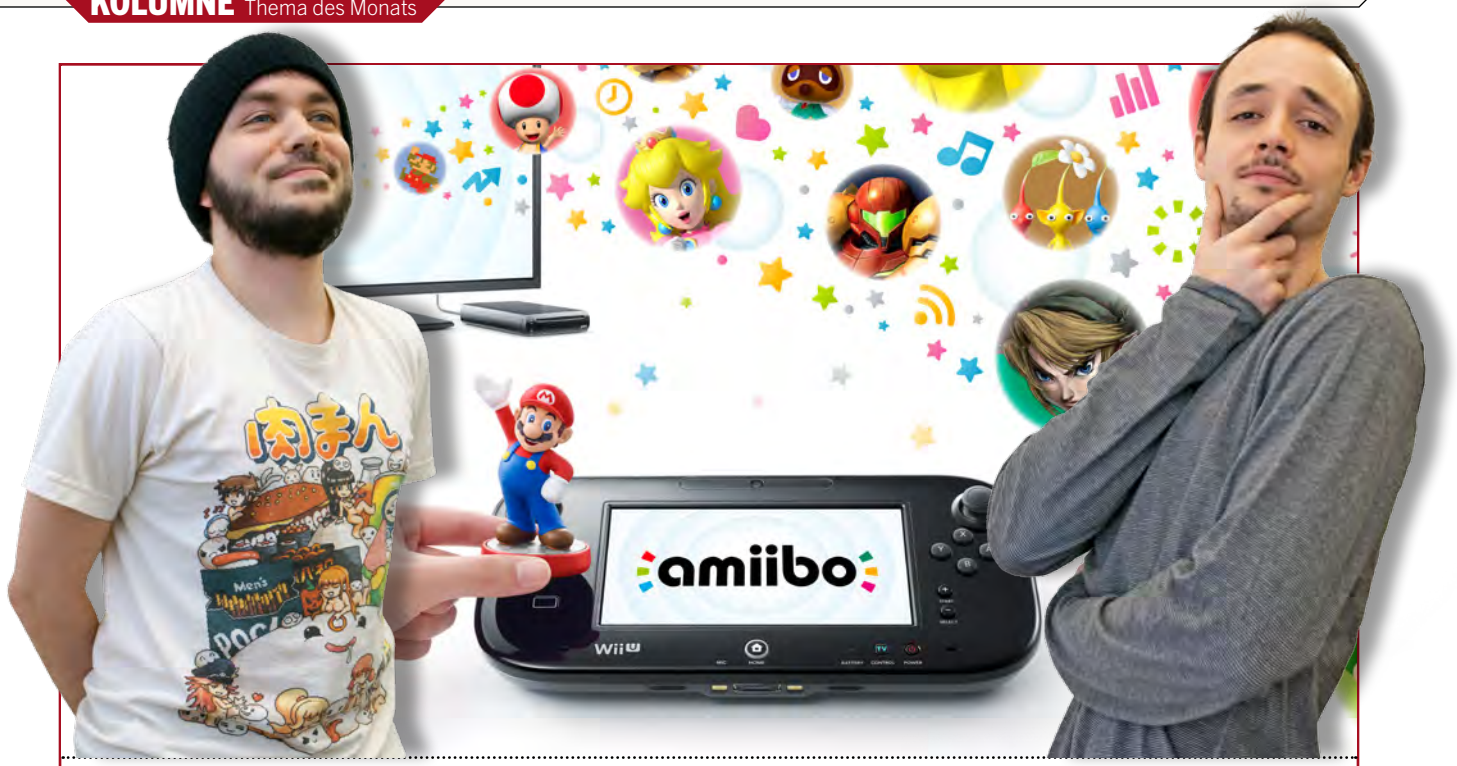
Eine Frage habe ich noch: Könnt ihr mir verraten, wieso der New Nintendo 3DS und der New Nintendo 3DS XL erst 2015 in Europa erscheinen? Hat Nintendo noch nicht genug Einheiten des älteren Geräts verkauft? Vielen Dank schon mal im Voraus.

N-ZONE: Ja, wir denken auch, da geht es hauptsächlich um Produktionszeiten und einen möglichst reibungslosen Generationenwechsel. Schön den alten 3DS auslaufen lassen und abverkaufen, dann die neuen Geräte auf den Markt bringen. Kurzum: Clevere Spieler kaufen sich jetzt auf keinen Fall mehr den alten 3DS.

Schöne Grüße, **Juri**

SCHREIBT UNS EINE E-MAIL AN: redaktion@n-zone.de

ODER SCHICKT EUER ANLIEGEN PER POST AN: Computec Media • Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Str. 83 • 90762 Fürth



WIE GEHT'S MIT AMIIBO WEITER?

Die Amiibo haben sich für Nintendo als ein regelrechter Mega-Hit erwiesen. Diesseits von *Smash Bros.* hält sich ihr Sinn aber in Grenzen. Wie sieht die Zukunft der Plastikfiguren aus?

Marco: Nun, Lukas, weder du noch ich sollten überrascht darüber sein, dass Nintendos Amiibo-Konzept auf ganzer Linie ein Bombenerfolg geworden ist. Innerhalb von drei Wochen konnten allein in den USA über 710.000 Stück verkauft werden, vergleichsweise ähnlich hohe Zahlen vermeldete Nintendo auch in Europa und Japan. Damit ist Big N durchaus ein respektables Milliardengeschäft gelungen, was aber gleichzeitig die Frage aufwirft: Wie soll es 2015 weitergehen?

Lukas: Tja, das ist tatsächlich eine berechtigte Frage. Angesichts des derzeitigen Amiibo-Hypes wird der Fakt, dass der Nutzen der Plastik-Kameraden recht beschränkt ist, derzeit noch geflissentlich ausgeblendet. Klar, sie wirken toll im Regal. Abgesehen von der interessanten und auf *Super Smash Bros.* zugeschnittenen Kampfdaten-Funktion bringen die Dinger aber kaum etwas. In Titeln wie *Hyrule Warriors* oder *Mario Kart 8* schaltet man mit ihnen lediglich alternative Kostüme und kleine Goodies frei. Kommende Spiele, welche die Amiibo unterstützen oder Amiibo-Funktionen nachgereicht bekommen werden (darunter etwa *Kirby und der Regenbogen-Pinsel* für Wii U sowie *Captain Toad: Treasure Tracker*), gehen hier ebenfalls keinen kreativeren Weg. Stört dich das oder hältst du diese Amiibo-Funktionen für ausreichend?

Marco: Ich gehe davon aus, dass die bisherige Funktionsweise auch in Zukunft beibehalten wird. Klar, aktuell sind es fast immer nur Gimmicks, die mit den Amiibo freigeschaltet werden, aber alles darüber hinaus würde mir persönlich wohl zu sehr ins Spiel eingreifen. Bei *Skylanders* entgehen einem ja komplette Spielabschnitte, wenn man die passende Figur nicht sein Eigen nennt. Dass Nintendo so weit geht und einen ganzen *Zelda*-Dungeon nur für Besitzer des passenden Amiibo zugänglich macht, bezweifle ich mal sehr stark. Was mich dagegen viel mehr stört, ist die Tatsache, dass Nintendo diverse Figuren nur sehr kurzfristig anbietet und so den Käufer fast dazu zwingt, sofort zuzuschlagen.

Lukas: Ja, diese Tatsache ist mir ebenfalls ein wenig sauer aufgestoßen. Anstatt die Figuren einfach nachzuproduzieren, fasst Nintendo ins Auge, weniger gefragte Exemplare einfach auslaufen zu lassen und stattdessen NFC-Sammelkarten mit denselben Funktionen zu verkaufen. So ganz will mir der Sinn hinter dieser Entscheidung nicht klar werden. Ich meine, die *Skylanders* und Disneys *Infinity*-Helden kann man schließlich auch weiterhin kaufen und ist nicht auf die neuesten und beliebtesten Plastikfiguren beschränkt. Das geht meiner Meinung nach ganz schön an den Wünschen der Kunden vorbei. Wer eine vollständige Sammlung haben will, aber nicht genug Geld hat, sie sofort aufzubauen, hat das Nachsehen oder ist später auf teure Ebay-Käufe angewiesen. Ein wenig erscheint mir die Amiibo-Verkaufsstrategie inzwischen wie ein übereilter Schnellschuss, der nur wenig auf ein zukunftsträchtiges Modell abzielt.

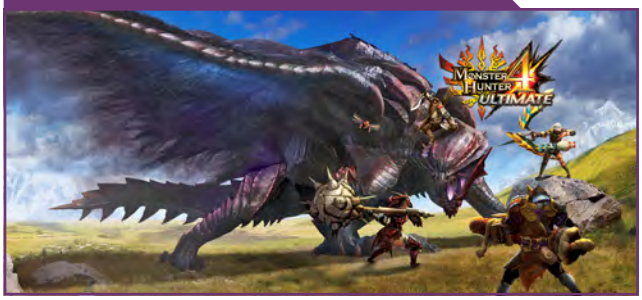
Marco: Infolge dieser fragwürdigen Entscheidung ist es ja weltweit zu ganz komischen Aktionen gekommen. In diversen Filialen von GameStop haben Verkäufer einzelne Figuren für sich selbst zurückgehalten und Kunden kurzerhand erzählt, die entsprechenden Amiibo seien schon ausverkauft. Ganz krummes Ding, das Nintendo selbst zwar nicht direkt zu verantworten, aber zumindest die Weichen dafür gestellt hat. Ich hoffe ja, dass sie da mit der Zeit doch noch einlenken und vergriffene Modelle erneut in den Handel bringen. Letztendlich stehe ich dem ganzen Projekt aber nach wie vor positiv gegenüber und bin von der Idee überzeugt. Wenn Nintendo die Balance gelingt, dass der Besitz eines Amiibo zwar nützlich, aber nicht zu beeinträchtigend fürs Gameplay ist, steht den Figuren nämlich eine rosige Zukunft bevor.

AUSGABE 03/2015

ab 18.02.15 am Kiosk

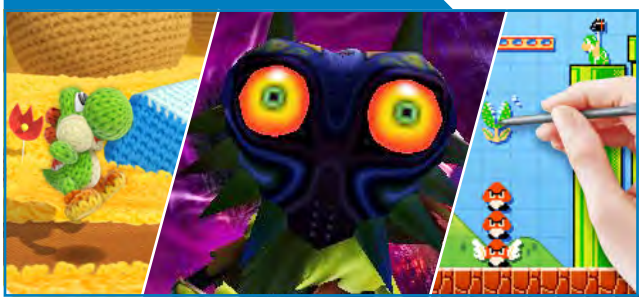
Unsere Abonnenten erhalten das Heft
in der Regel schon einige Tage früher!

MONSTER HUNTER 4 ULTIMATE (Test)



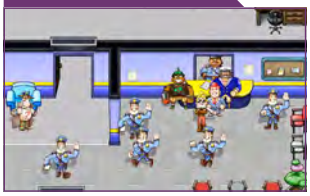
Mit *Monster Hunter 4 Ultimate* geht die Monsterjagd endlich weiter und wir prüfen, ob sie immer noch genauso viel Spaß macht wie eh und je.

SPIELE IM FRÜHLING (Vorschau)



Womit trumpft Nintendo in den nächsten Monaten für Wii U und 3DS auf? Wir blicken in der nächsten Ausgabe auf einige der kommenden Hits des Frühlings.

CITIZENS OF EARTH (Test)



Erst auf Kickstarter gescheitert, dann von Publisher Atlus gerettet und nun erscheint das Oldschool-RPG. Doch was kann's?

NEUES LEGO-SPIEL (Vorschau)

Nächste Ausgabe liefern wir euch spannende Infos zu einem noch geheimen, neuen Lego-Spiel!

play4 Ausgabe 02/15

In der aktuellen play4 könnt ihr alles über die kommenden Spiele im Jahr 2015 für PS4, PS3 und Vita lesen. In einer großen Vorschau beleuchten unsere Kollegen *Uncharted 4: A Thief's End*! Außerdem gibt es frische Infos zu *Bloodborne*, *The Order: 1886* und *Until Dawn*. Im Testbereich nimmt das Team unter anderem *The Crew* und *Little Big Planet 3* unter die Lupe.

Hinweis: Die Vorschauen auf dieser Seite erfolgen ohne Gewähr. Themen/Beilagen können sich aufgrund von Terminverschiebungen ändern.

IMPRESSUM

computec MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA INTERNATIONAL AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@n-zone.de
www.n-zone.de

Geschäftsführer Hans Ippisch, Rainer Rosenbusch

Redaktionsleiter (V.i.S.d.P.) Viktor Eippert
verantwortlich für den redaktionellen Inhalt
Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion Marco Cabibbo, Uwe Hönig, Benjamin Kegel, Lukas Schmid
Mitarbeiter dieser Ausgabe Quirin Anetseder, David Mola, Dominik Wulf, Sebastian Zelada

Lektorat Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Esther Marsch, Heidi Schmidt

Layout Lars Kromat, Matthias Schöffel, Stefanie Zehetbauer

Layoutkoordination Albert Kraus
Titelgestaltung Matthias Schöffel

Vertrieb/Abonnement Werner Spachmüller (Ltg.)
Marketing Jeanette Haag (Ltg.)
Produktion Martin Closmann (Ltg.), Jörg Gleichmar

www.n-zone.de

Head of Online Christian Müller
Chefredakteur Online Florian Stangl
Redaktion Matthias Dammes, Max Falkenstern, Marc-Carsten Hatke, Maik Koch, David Martin
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), Aykut Arik, René Giering, Tobias Hartlehnert, Christian Zamora
Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

Verantwortlich für den Anzeigenteil
René Behme, Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung Print
René Behme: Tel.: +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Bernhard Nusser: Tel.: +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Alto Mair: Tel.: +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Anne Müller: Tel.: +49 911 2872-251; anne.mueller@computec.de
Petra Jaser: Tel. +49 89 99 34 11 24; petra.jaser@computec.de

Anzeigenberatung Online
Ströer Digital Media GmbH, Stresemannstraße 29, 22769 Hamburg
Telefon: +49 (0) 40-46 85 67-0; Fax: +49 (0) 40-46 85 67-390
www.stroeerdigitalmedia.de

Anzeigendisposition anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 28 vom 01.01.2015

Abonnement
http://shop.n-zone.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Direct GmbH:
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen in Deutschland, Österreich, Schweiz und weitere Länder ist Ihr Computec-Team unter:

E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399098
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (0,14 €/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 0,42 €/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 40,00
Österreich: € 47,50
Ausland: € 52,00

ISSN/Vertriebskennzeichen: ISSN 1433-8424; ZKZ B 43739
Vertrieb und Einzelverkauf: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Düsternstr. 1-3, 20355 Hamburg, www.dpv.de
Druck: Quad/Graphics Europe, 120 Pultuska Street, 07-200 Wyszków, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES MMORE, PC GAMES HARDWARE, BUFFED, X3, PLAY 4, GAMES & MORE, GAMES AKTUELL, N-ZONE, XBG GAMES, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, EASYLINUX, RASPBERRY PI GEEK

Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, HOT, PLAYBOY, CKM, VOYAGE, HARPER'S BAZAAR
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, PLAYBOY, CKM, MEN'S HEALTH